The SIMS 2
EA GAMES

# Perspėjimas projekcinių televizorių savininkams

Nejudantys vaizdai gali nepataisomai sugadinti televizorių ekranus arba atsispausti katodinio spinduliavimo ekranų fosforuose. Venkite vaizdo žaidimų kartojimo arba itin ilgos trukmės žaidimų plačiaekranėje projekcinėje televizijoje.

# Perspėjimas dėl epilepsijos

## Primygtinai rekomenduojame perskaityti tai prieš žaidžiant šį žaidimą arba leidžiant žaisti jį vaikams.

Kai kuriuos žmones ir kasdieniame gyvenime nuo blyksinčios šviesos ar tam tikrų šviesos ornamentų gali ištikti epilepsijos priepuolis arba jie gali prarasti sąmonę.

Tokius žmones kartais ištinka priepuoliai žiūrint televizorių arba žaidžiant kai kuriuos vaizdo žaidimus. Šitaip gali atsitikti netgi tuo atveju, jeigu žmogus niekad nesirgo epilepsija ir jo niekad nebuvo ištikęs priepuolis.

Jeigu jūsų šeimoje nuo staigių šviesos blyksnių kada nors kam nors pasireiškė epilepsijos simptomai (priepuolis arba sąmonės praradimas), prieš žaisdami vaizdo žaidimus būtinai pasitarkite su gydytoju.

Primygtinai siūlome tėvams stebėti vaizdo žaidimus žaidžiančius vaikus. Jeigu jūs patys arba jūsų vaikai žaisdami patyrėte kuriuos nors iš šių simptomų: svaigulys, sutrikęs regėjimas, vaizdo išsiliejimas, akių ar raumenų trukčiojimas, sąmonės praradimas, dezorientacija, bet kokie nevalingi judesiai ar traukuliai, NEDELSDAMI nutraukite žaidimą ir pasitarkite su gydytoju.

# Atsargumo priemonės žaidžiant vaizdo žaidimus

- Nebūkite pernelyg arti ekrano. Pasistenkite atsisėsti kuo toliau, kiek tik siekia laidas.
- Patartina žaisti nedideliame ekrane.
- Venkite žaisti, jei esate pavargę ar neišsimiegoję.
- Pasirūpinkite, kad kambarys, kuriame žaidžiate, būtų deramai apšviestas.
- Žaisdami kas valandą ilsėkitės bent po 10–15 minučių.

# Turinys


Techniniai reikalavimai ..... 3
Minimali kompiuterio konfigūracija ..... 3
Išvalykite sistemą prieš paleisdami žaidimą ..... 4
Kas yra DirectX™? ..... 4
Žaidimo įdiegimas ..... 4
Žaidimo įdiegimo panaikinimas/įdiegimas iš naujo ..... 5
Prieš pradedant žaisti ..... 5
Žaidimo pradžia ..... 6
Įžanga ..... 6
Pagrindinis meniu ..... 6
Apmokymai ..... 7
Apmokymų meniu ..... 7
Kaip žaisti apmokymus ..... 7
Aplinka ..... 7
Aplinkos istorija ..... 8
Pakeisti aplinką ..... 8
Sklypai ..... 8
Aplinkos valdymo pultas ..... 9
Sklypai ir namai ..... 10
Sklypų ir namų archyvas ..... 11
Parametrai ..... 12
Vaizdo įrašai ir fotografijos ..... 12
Vartotojų kūrinių (Custom Content) naršyklė 12
Naujos šeimos kūrimas ..... 12
Simso modeliavimo pultas ..... 12
Šeimos tarpusavio santykiai ..... 14
Žaidimas su šeima: universalus valdymo pultas .15
Režimo mygtukai ..... 15
Navigacijos valdymas ..... 15
Vaizdo valdymas ..... 16
Kaip persikelti į aukštesnį/žemesnį namo aukštą ..... 16
Filmavimas vaizdo kamera – V ..... 16
Fotografavimas fotoaparatu – C ..... 16
Biudžetas ..... 17
Gyvenimo režimas ..... 17
Simso valdymas ..... 17
Gyvenimo režimo valdymo pultas ..... 18
Siekiai, poreikiai ir baimės ..... 18
Nuotaika ..... 21
Tarpusavio santykiai ..... 23
Sugebėjimai ir karjera ..... 24
Simologija ..... 25
Senstantis Simsas ..... 27
Sąveika ..... 28
Pirkimo režimas ..... 29
Bendrieji įrankiai ..... 30
Pirkimo režimo katalogas ..... 32
Statybų režimas ..... 34
Bendrieji įrankiai ..... 34
Statybų režimo katalogas ..... 35
Istorijos režimas ..... 39
Istorijos organizavimas ..... 39
Istorijos redagavimas ..... 40
Albumo redagavimas ..... 40
Istorijos perkėlimas į TheSims2.com ..... 41
Parametrai ..... 41
Grafikos/Veikimo parametrai ..... 42
Garso parametrai ..... 43
Žaidimo parametrai ..... 43
Kameros parametrai ..... 44
Credits ..... 44
Papildomos funkcijos ..... 45
Kaip susikurti aplinką ..... 45
Kaip atsisiųsti/išsiųsti vartotojo kūrinį (Custom Content) ..... 45
The Sims 2 Body Shop ..... 46
Papildoma informacija ..... 46
Turite problemų dėl programinės įrangos? ..... 46

# Techniniai reikalavimai

Prašome nepagailėti laiko ir įsitikinti, ar jūsų kompiuteris atitinka minimalius žemiau ir ant žaidimo įpakavimo išdėstytus techninius reikalavimus. **Tam, kad žaidimas *The Sims 2* deramai veiktų, būtina, kad jūsų sistema šiuos reikalavimus atitiktų.**

## Sistemos charakteristikų patikrinimas

Jeigu jūs tikrai nežinote dabartinių savo kompiuterio charakteristikų, DirectX diagnostikos įrankis (DirectX Diagnostic Tool) gali suteikti apie jas visą informaciją.

- Norėdami paleisti DirectX diagnostikos įrankį, spustelėkite **Start** komandą, tada pasirinkite **Run**. Open langelyje surinkite DXDIAG. Pasirodys DirectX diagnostikos įrankis.
- Informaciją apie sistemos charakteristikas galima rasti Sistemos informaciniame (System Information) laukelyje, o po Display ir Sound laukeliais rasite informaciją apie vaizdo ir garso plokštes.
- Dabar jums derėtų sulyginti šią informaciją su žemiau, skyrelyje *„Minimali kompiuterio konfigūracija“*, pateikiamais duomenimis. Paprastai kompiuteryje, atitinkančiame *minimalią konfigūraciją*, žaidimas veiks su baziniais grafikos bei garso parametrais.

  **Pastaba:** Jei nesate įgudęs vartotojas, rekomenduojame DirectX diagnostikos įrankyje nekaitalioti jokių parametrų.
- Gal jums reikia pagalbos paleidžiant žaidimą? Užmeskite akį į skyrelį *„Išvalykite sistemą prieš paleisdami žaidimą“* psl. 4!
- O gal jums iškyla problemų, žaidimas „nulūžta“ arba užsiblokuoja? Tuomet ieškokite pagalbos skyrelyje *„Prieš pradedant žaisti“* psl. 5!

# Minimali kompiuterio konfigūracija

Jeigu turite Transform & Lighting (T&G) palaikančią vaizdo plokštę su mažiausiai 32 MB vaizdo RAM (NVIDIA GeForce2 arba naujesnę, NVIDIA Quadro serijos arba ATI Radeon 7200 arba naujesnę), tada jums reikia mažų mažiausiai:

- Microsoft Windows® 98/2000/ME/XP
- 800 MHz Intel Pentium III procesorius arba jo atitikmuo
- 256 MB RAM (384 MB RAM rekomenduojama Windows 2000/XP)
- 8× CD ROM/DVD įrenginys
- Mažiausiai 3,5 GB laisvos vietos kietajame diske

Jeigu jūsų vaizdo plokštė T&L nepalaiko ir turi mažiausiai 32 MB vaizdo RAM (ATI Radeon 7000 (VE serija) arba Intel Extreme Graphics 82845, 82865, 82915), tada jums reikia mažiausiai:

- Microsoft Windows® 98/2000/ME/XP
- 2.0 GHz procesorius
- 256 MB RAM (384 MB RAM rekomenduojama Windows 2000/XP)
- 8× CD ROM/DVD įrenginys
- Mažiausiai 3,5 GB laisvos vietos kietajame diske

Rekomenduojamos vaizdo plokštės (kuo didesnė vaizdo atmintis, tuo geriau):

- NVIDIA GeForce4 arba FX serijos
- ATI Radeon 9800 Pro

  **Pastaba:** Windows 2000 ir XP vartotojams, norint įdiegti *The Sims 2*, reikalingos administratoriaus teisės.

# Išvalykite sistemą prieš paleisdami žaidimą

Prieš įdiegiant bet kokią programą, **labai svarbu** pirmiausia įsitikinti, kad jūsų kietasis diskas veikia nepriekaištingai. Rekomenduojame nuolat jį prižiūrėti. ScanDisk, Disk Defragmenter ir Disk Cleanup yra įrankiai, kuriais jums reikėtų naudotis, norint, kad viskas veiktų sklandžiai. Kietojo disko priežiura yra naudingas įprotis, jo dėka galėsite žaisti šiuolaikinius žaidimus, minimaliai susidurdami su problemomis. Be to, išvalyta sistema veiks efektyviau; greičiau ir stabiliau veiks ir bet kokios kitos jūsų naudojamos programos.

- **ScanDisk (Win 98/ME)/Error-checking (Win 2000/XP)** aptiks ir ištaisys kietajame diske (HDD) pasitaikančias klaidas bei sugadintus sektorius.
- **Disk Defragmenter** užtikrina tinkamą jūsų turimos informacijos paskirstymą kietajame diske. Tai padeda išvengti duomenų pažeidimų, be to, jūsų kompiuterio procesorius (CPU) pasieks šiuos duomenis sparčiau.
- **Disk Cleanup** pašalina iš sistemos nereikalingas bylas. Taip padaroma daugiau laisvos vietos kietajame diske ir apsisaugoma nuo nesuderinamų programų konfliktų, dėl kurio gali nepavykti tinkamai įdiegti žaidimą.

**Informacijos, kaip paleisti ScanDisk/Error-checking, Disk Defragmenter ir Disk Cleanup įrankius, ieškokite Windows Help byloje.**

## Kaip naudotis Windows Help

1. Spustelėkite **Start** komandą, tada pasirinkite **Help** (Windows XP vartotojams – **Help and Support**); atsidarys Windows Help Guides.
2. Dabar spustelėkite Search laukelį ir jame surinkite žodį-nuorodą, pavyzdžiui, „Scandisk" (Win 98/ME), „Error-Checking" (Win 2000/XP), „Defrag" arba „Disk Cleanup" – šitaip surasite nurodymus, padėsiančius jums paleisti šiuos įrankius.

# Kas yra DirectX™?

DirectX yra Windows® 98, 2000, ME ir XP priedas. Jo dėka Windows gali labai dideliu greičiu pasiekti tam tikras jūsų PK dalis, kad jūs galėtumėte be vargo paleisti šiandieninius žaidimus. Įdiegus naujas technologijas, tokias kaip, pavyzdžiui, naujosios kartos 3D spartintuvai ir 3D garso plokštės, išsivystė ir DirectX, kad palaikytų šias naująsias technologijas. *The Sims 2* žaidimui reikalingas DirectX 9.0c, kuris yra žaidimo kompaktiniame diske ir kurį prireikus galėsite įdiegti.

Tam, kad DirectX veiktų teisingai, DirectX priedui reikės naujausių programinių tvarkyklių vaizdo ir garso plokštėms. Šias tvarkykles paprastai galima parsisiųsdinti iš garso bei vaizdo plokščių gamintojo tinklalapio arba užsisakyti per gamintojo Techninės pagalbos liniją. Naudojant tvarkykles, nepalaikančias DirectX 9.0c, žaidžiant *The Sims 2*, jums gali iškilti vaizdo arba garso problemų.

**Jei norite daugiau informacijos apie DirectX, apsilankykite oficialiame DirectX tinklapyje adresu: http://www.microsoft.com/directx**

## Kaip įdiegti DirectX 9.0c?

Jei norite įdiegti DirectX **po to**, kai jau įdiegėte *The Sims 2*, įdėkite pirmą žaidimo kompaktinį diską į diskų įrenginį, spustelėkite START komandą ir pasirinkite RUN. Surinkite D:\DirectX\dxsetup.exe (jeigu jūsų diskų įrenginys žymimas ne D:\, o kita raide, atitinkamai ją pakeiskite; pasitikrinkite pasileidę **My Computer**) ir spustelėkite OK.

# Žaidimo įdiegimas

Norėdami įdiegti *The Sims 2*, įdėkite žaidimo kompaktinį diską į diskų įrenginį ir palaukite, kol pasirodys Automatinio paleidimo (AutoRun) meniu. Spustelėkite INSTALL ir po to NEXT, pasirodys serijinio numerio langas. Surinkite serijinį numerį, kurį rasite priklijuotą *The Sims 2* žaidimo dėžutės viduje ir įdiekite žaidimą, sekdami ekrane pasirodančiais nurodymais.

- Jeigu Automatinio paleidimo langas automatiškai nepasirodo, darbastalyje dukart spustelėkite **My Computer** piktogramą, po to dukart spustelėkite diskų įrenginį, kuriame įdėtas žaidimo kompaktinis diskas. Tada žaidimo įdiegimui dukart spustelėkite 'setup.exe' bylą.

## Žaidimo įdiegimo panaikinimas/įdiegimas iš naujo

Jeigu iškyla problemų arba iš pirmo karto nepavyko deramai įdiegti žaidimo, rekomenduojame įdiegti jį iš naujo.

1. Norėdami panaikinti žaidimo įdiegimą, spustelėkite **Start** komandą, pasirinkite **Programs** (Windows XP vartotojams – **All Programs**), tada nustatykite vietą, kurioje patalpintas žaidimas. Pašalinkite žaidimą, spustelėdami Uninstall.
2. Norėdami įdiegti žaidimą po to, kai panaikinote įdiegimą, atlikite tuos pačius veiksmus, išdėstytus skyrelyje *„Žaidimo įdiegimas"* aukščiau.

   **Pastaba:** Primygtinai rekomenduojame žaidėjams nemėginti pašalinti žaidimo rankiniu būdu, kadangi kai kurios su žaidimu susijusios bylos gali nebūti deramai ištrintos. Taip pat yra įprasta, kad po žaidimo įdiegimo panaikinimo proceso kompiuterio kietajame diske žaidimo kataloge išlieka bet kokios žaidėjo sukurtos bylos, pavyzdžiui, išsaugoti žaidimai, pakartojimai bei kitos su žaidimu susietos bylos. Jeigu panaikinę žaidimo įdiegimą šių bylų pasilikti nenorite, ištrinkite jas taip pat, kaip trinate bet kokias kitas bylas.

## Prieš pradedant žaisti

Kai kuriais atvejais jūsų sistemoje veikiančios programos gali sunaudoti tuos resursus, kurių reikia žaidimui įdiegti, pakrauti ir normaliai žaisti. Ne visas tokias programas įmanoma iš karto pastebėti, daugelis jų įjungus kompiuterį aktyvuojamos automatiškai. Esama visos eilės programų, kurios vadinamos „foninėmis užduotimis", jos jūsų sistemoje veikia visą laiką. Kai kuriais atvejais jos *gali* tapti žaidimo „nulūžimo" arba įstrigimo priežastimi.

Taigi, prieš pradedant žaisti *The Sims 2*, rekomenduojame tokias „fonines užduotis" išjungti.

**Pastaba:** Išjungę fonines programas, jūs optimaliai parengsite savo sistemą žaidimui, tačiau išjungę šias programas, nebegalėsite naudotis ir jų funkcijomis. Užbaigę žaisti *The Sims 2*, nepamirškite vėl įjungti fonines programas, perkraudami kompiuterį.

### Antivirusinės/apsaugos nuo lūžio (Crash Guard) programos

Jei jūsų sistemoje veikia antivirusinės (Anti-Virus) arba apsaugos nuo lūžio (Crash Guard) programos, prieš paleidžiant *The Sims 2* žaidimą, patariame jas išjungti arba blokuoti. Norėdami tai padaryti, suraskite atitinkamos programos piktogramą Windows užduočių juostoje. **Dešiniuoju pelės klavišu spustelėkite** piktogramą, tada pasirinkite CLOSE, DISABLE arba atitinkamą komandą.

### Pagrindinių foninių užduočių išjungimas

Išjungus antivirusines ir apsaugos nuo lūžių programas, jums dar reikėtų išjungti ir visas nebūtinas fonines užduotis, nes jos kartais sukelia problemų įdiegiant PK žaidimus arba žaidžiant.

### Windows 98/ME

1. Laikykite nuspaustus klaviatūros klavišus **CTRL** ir **ALT**, kartą spustelėkite **DELETE**. Atsidarys programų uždarymo (CLOSE PROGRAM) langas, kuriame bus pateiktas visų šiuo metu sistemoje veikiančių foninių užduočių sąrašas.
2. Norėdami išjungti foninę užduotį, spustelėkite jos pavadinimą sąraše, tada spustelėkite **End Task** komandą.

   **Pastaba:** Labai svarbu, kad jūs NEUŽDARYTUMĖTE foninių užduočių **Explorer** ir **Systray**, nes jos reikalingos pačios Windows operacinės sistemos veikimui. Visas kitas fonines užduotis galima išjungti.
3. Programų uždarymo langas užsidaro, foninė užduotis išjungta. Pakartokite aukščiau išdėstytus veiksmus ir uždarykite bet kurią/visas fonines užduotis.

### Windows 2000/XP Professional

1. Laikykite nuspaustus klaviatūros klavišus **CTRL** ir **ALT**, kartą paspauskite **DELETE**. Atsidarys Windows saugos (Security) langas.
2. Spustelėkite **Task Manager** – atsidarysite Windows užduočių valdytoją (Task Manager). Norėdami išjungti foninę užduotį, spustelėkite jos pavadinimą sąraše, esančiame po Applications laukeliu, tada spustelėkite **End Task** komandą.

   **Pastaba:** Priklausomai nuo nustatymų, kai kurių Windows 2000/XP Professional vartotojų sistemos, nuspaudus **CTRL**, **ALT** ir **DELETE** gali peršokti Windows Security langą ir iš karto pereiti į Windows Task Manager.

### Windows XP Home

1. Laikykite nuspaustus klaviatūros klavišus **CTRL** ir **ALT**, kartą paspauskite **DELETE**. Atsidarys Windows Task Manager langas.
2. Norėdami išjungti foninę užduotį, spustelėkite jos pavadinimą sąraše, esančiame po Applications laukeliu, tada spustelėkite **End Task** komandą.

   **Pastaba:** Neužmirškite, kad, perkrovus kompiuterį, visos jūsų išjungtos foninės užduotys automatiškai vėl aktyvuosis.

## Žaidimo pradžia

- Įdėkite kompaktinį diską į diskų įrenginį. Pasirodys AutoRun meniu. Spustelėkite PLAY – ir žaidimas prasidės.

  **Pastaba:** Jeigu įdėjus kompaktinį diską į diskų įrenginį, žaidimas automatiškai nepasileidžia, pasirinkite **Start>Programs** (arba **All Programs**, jeigu naudojate Windows XP)**>EA GAMES>The Sims 2>The Sims 2**. Pasirodys įžanginis ekranas ir žaidimas prasidės.

## Įžanga

Pažvelkite, argi tas mažylis nepanašus į Betę ir Rolandą Simsus? Jis *turėtų būti* jų vaikas. Apie tai aiškiai byloja smakro forma. *The Sims 2* žaidime Simsai įgyja visiškai naujų savybių. Vis labiau augant jų genealoginiam medžiui, prisidedant naujoms kartoms, pastebėsite, kaip iš kartos į kartą vaikaičiai paveldi protėvių bruožus, charakterių savybes, DNR. Stebėkite, kaip jūsų Simsai iš guguojančių kūdikių tampa suaugusiais, kurie jau patys turi vaikų, visą laiką stengdamiesi pasiekti užsibrėžtus tikslus. Štai Diego svajoja apie darnią, mylinčią šeimą, tuo tarpu Sofijai, jo žmonai, laimės pamatas yra simoleonų sąskaita banke. Ar Diego ir Sofijai pavyks įgyvendinti savo svajones? Ar sėkmė atneš jiems dar ir kitokį atlygį? Ar jų santykiai išlaikys visus išbandymus – mat kartais jų norai ir poreikiai toli gražu nesutaps? O gal įsikūnys giliausieji jų būgštavimai, gal jie pradės elgtis visiškai nepageidaujamai? Į visus šiuos klausimus gali atsakyti tik laikas – ir jūs.

*The Sims 2* žaidime patys kursite namus ir aplinkas, atskirus Simsus ir ištisas dinastijas – o paskui galėsite stebėti, kaip visa tai įgyvendinama, kaip jiems visiems sekasi. Galbūt nutarsite sumaniai vadovauti Simsams, kad jie galėtų mėgautis visais tinkamai nugyvento gyvenimo malonumais. Žinoma, galbūt jūs panorėsite nekreipti dėmesių į jų norus, netenkinti jų poreikių, skatinti baimes – ir pasižiūrėti, kas bus tada. Tad negaiškite laiko – perskaitykite šį vadovą ir nerkite tiesiai į žaidimą. Jūsų Simsų laukia ištisas gyvenimas!

## Pagrindinis meniu (Main Menu)

Kai pakraunsite *The Sims 2*, pirmiausia jums ir bus pateiktas pagrindinis meniu. *The Sims 2* žaidimo pradžioje iš karto rasite keletą jau sukurtų aplinkų bei šeimų, su kuriomis ir galėsite pradėti žaisti.

- Spustelėkite kurią nors aplinkų, o tada dukart spustelėkite šeimos gyvenamąjį namą (pažymėta žaliais rombais virš sklypo) ir įžengsite į šį naują pasaulį.

Kai pradėsite žaidimą, galėsite kurti savas Simsų šeimas it perkelti jas į aplinką.

Norite sulaukti bent šiokių tokių nuorodų, kaip veikia žaidimas? Spustelėkite LEARN TO PLAY piktogramą – ir gausite patarimų.

# Apmokymai (The Tutorials)

Gal jums iškyla keblumų, jei sumanote susirasti įrankį stogui uždengti? Nieko baisaus. Štai čia jums ir pravers *The Sims 2* apmokymai.

Štai kaip galite pasiekti apmokymus iš pagrindinio meniu:

- Spustelėkite LEARN TO PLAY komandą ir atsidarysite apmokymų meniu. Apmokymai suskirstyti į dvi grupes: žaidimo pagrindai (Basics) ir sudėtingesni (Beyond the Basics).

# Apmokymų meniu (Tutorial Menu)

Jeigu *The Sims* žaidime esate naujokas, išbandykite Basics. Norėdami peržiūrėti naujas funkcijas bei sudėtingesnes strategijas, atsidarykite Beyond the Basics apmokymus.

- Apmokymų meniu spustelėkite pasirinktą variantą. Pasirodys aprašas.
- Spustelėkite PLAY mygtuką apmokymų ekrano apačioje.
- Norėdami uždaryti apmokymų meniu ir grįžti į pagrindinį meniu, spustelėkite X.

Jei žaisdami bet kuriuo metu norėsite grįžti į apmokymus, parametrų (Options) valdymo pulte spustelėkite pagrindinio meniu piktogramą ir vėl galėsite pasiekti apmokymus.

# Kaip žaisti apmokymus

Basic kategorijos apmokymuose susipažinsite su pagrindiniais gebėjimais ir sąvokomis, reikalingais žaidime. Galite rinktis pirmąją dalį (Part One), antrąją dalį (Part Two) arba namo statybą (Build a Home).

Jeigu jūs jau esate žaidę The Sims arba jeigu jau užbaigėte Learn the Basics skyrių, vadinasi, jūs jau pasiruošę žengti toliau. Beyond the Basics apmokymuose rasite Simsų tarpusavio santykius, susipažinsite su jų siekiais bei senėjimu, o taip pat – architektūrinio dizaino subtilybėmis. Pasirinkite naują žaidimą (New Gameplay) arba naujus statybos įrankius (New Building Tools).

- Apmokymų meniu spustelėkite PLAY mygtuką. Pasirodys titulinis puslapis, ir jūs persikelsite į namą arba sklypą, kur ir prasidės apmokymai.
- Galite spustelėti BACK arba NEXT mygtukus, jeigu norite kurį nors žingsnį pakartoti arba pereiti prie kito. Kartais norint žengti pirmyn jums būtinai reikės paspausti NEXT. Kitais atvejais jums reikės atlikti tam tikrą veiksmą. Kai jį užbaigsite, automatiškai pereisite toliau.
- Matote šokčiojančią Raudoną Rodyklėlę? Kai ji pasirodo, jūsų prašo pasinaudoti nurodytomis komandomis.
- Kai apmokymus užbaigiate, grįžtate į apmokymų meniu.
- Gal norite išeiti iš apmokymų, jų neužbaigę? Universaliajame valdymo pulte spustelėkite Options. Tada spustelėkite EXIT TUTORIAL mygtuką. Grįšite į apmokymų meniu.
- Kai išeinate iš apmokymų, jie automatiškai persikrauna, kad kitą kartą prasidėtų iš pradžių.

# Aplinka (The Neighborhood)

*The Sims 2* žaidimo pradžioje iš karto yra trys paruoštos žaisti aplinkos – viena su jau pažįstamais vardais ir veidais, ir dvi – su visiškai naujais personažais bei jų istorijomis. Nesvarbu, nuo kurios aplinkos pradėsite žaisti – kai pridėsite savų detalių ar ką nors pakeisite, ji taps jūsų.

Ar jūs jau pasiruošę persikelti į aplinką? Pradėkite pagrindiniame meniu.

- Spustelėkite pasirinktą aplinką. Pasirodys trumpas aplinkos istorijos aprašas. Norėdami įeiti į aplinką, spustelėkite PLAY mygtuką. Norėdami grįžti į pagrindinį meniu, spustelėkite X.

## Aplinkos istorija

Kiekviena aplinka, į kurią įžengsite, turi savą istoriją. Ji papasakos jums šiek tiek daugiau apie aplinkoje jau gyvenančius Simsus. Žaisdami galėsite tęsti aplinkos istoriją.

- Daugiau informacijos apie tai, kaip kurti ar redaguoti aplinkų istorijas, ieškokite skyrelyje *„Istorijos režimas“* psl. 39.

## Pakeisti aplinką

Kai jums pateikiamas aplinkos vaizdas, drauge parodomas ir dabartinės aplinkos pavadinimas. Gal norite ką nors pakeisti?

- Parametrų valdymo pulte spustelėkite MAIN MENU. Tada grįšite į pagrindinį meniu, kur jums bus pateiktas aplinkos pasirinkimo valdymo pultas.

  **Pastaba:** Aplinkas jūs galite susikurti, ištrinti, pervadinti. Norėdami sužinoti, kaip kurti aplinkas, atsiverskite skyrelį *„Papildomos funkcijos“* psl. 45.

## Sklypai (Lots)

Aplinką sudaro kraštovaizdyje išsibarstę sklypai. Kai kuriuose sklypuose jau yra pastatai, o kiti tušti – laukia, kol juose bus pastatytas naujas gyvenamasis namas ar visuomeninis pastatas. Kai kuriuose namuose jau gyvena Simsų šeimos, o į kitus Simsams dar reikia įsikelti. Sulaikykite ant sklypo pelės kursorių ir sužinosite to sklypo adresą ir ar jis parduodamas. Sklypų esama trijų rūšių, be to, bet kada galėsite pridėti naujų tuščių sklypų (žr. psl. 11).

**Apgyvendinti gyvenamieji būstai:** Norėdami iš karto pradėti žaisti, susiraskite gyvenamąjį namą, kuriame jau įsikūrusi šeima (jį nurodo žalias rombas). Šie yra apgyvendinti gyvenamieji sklypai. Iškrintantis informacinis langelis praneš jums sklypo adresą, taip pat parodys tame sklype gyvenančius Simsus. Jei norite sužinoti daugiau detalių apie šeimą, iškrintančiame langelyje spustelėkite Info piktogramą. Jei tai, ką pamatėte, jums patiko, spustelėkite ENTER LOT mygtuką; taip pat galite dukart spustelėti bet kurį sklypą, į kurį norite patekti.

**Neapgyvendinti gyvenamieji būstai:** Kai atsidarysite sklypų ir namų (Lots and Houses) valdymo pultą, galėsite pasiekti ir neapgyvendintus gyvenamuosius būstus ir visuomeninius sklypus. Įeikite į šiuos sklypus per iškrintantį langelį arba dukart spustelėdami pasirinktą sklypą. O dabar statykite, kurkite kraštovaizdį arba tobulinkite tai, ką rasite. Iš neapgyvendinto arba visuomeninio sklypo gyvenimo režimo pasiekti negalėsite.

**Visuomeniniai pastatai:** Atsidarykite sklypų ir pastatų valdymo pultą, iš ten įeikite į visuomeninės paskirties sklypus – ten galėsite statyti pastatus, kuriuose jūsų Simsai rinksis pabendrauti arba apsipirkinės. Žaidimo metu jūsų Simsas galės išsikviesti taksi ir važiuoti į visuomeninės paskirties sklypą susitikti su kaimynais arba nusipirkti maisto produktų prašmatniai vakarienei.

# Aplinkos valdymo pultas (Neighborhood Control Panel)

## Navigacija

Šiame skyrelyje apžvelgiamos valdymo komandos, kuriomis naudositės keliaudami po aplinką.

**Priartinti vaizdą:** Spustelėkite „+“ mygtuką arba + klavišą klaviatūroje. Taip pat galite sukti pelės ratuką ir tolygiai priartinti bei nutolinti vaizdą.

**Nutolinti vaizdą:** Spustelėkite „–“ mygtuką arba - klavišą klaviatūroje. Taip pat galite sukti pelės ratuką ir tolygiai priartinti bei nutolinti vaizdą.

**Sukioti vaizdą:** Spustelėkite rodyklių mygtukus arba spauskite klaviatūros klavišus „<“ ir „>“ (tam, kad vaizdas suktųsi tolygiai, laikykite klavišą nuspaustą). Arba spustelėkite ir laikykite nuspaustą pelės ratuką, tada tempkite pelę *į kairę* ar *į dešinę* – aplinka sklandžiai pasisukti rodyklės kryptimi. Jeigu jūsų pelė be ratuko, galite laikyti nuspaustą **CTRL** klavišą ir drauge – dešinįjį pelės klavišą, tada tempti pelę.

**Stumdyti vaizdą::** Pastumkite kursorių į ekrano kraštą ir sulaikykite ten. Kamera pajudės kursoriaus kryptimi. Šią funkciją galite nustatyti įjungta/išjungta (ON/OFF), suderindami krašto stūmimo (Edge Scrolling) valdymą žaidimo parametruose (Game Options). Norėdami judėti po visą ekraną, taip pat galite spustelėti ir laikyti nuspaustą dešinįjį pelės klavišą ir tempti pelę – kamera judės pelės tempimo kryptimi.

**Centruoti kameros vaizdą:** Spustelėkite dešiniuoju pelės klavišu tą aplinkos vietą, į kurią norite centruoti vaizdą.

## Šeimos (Families)

Šeima yra drauge gyvenančių Simsų grupė. Norite surasti visas šeimas, kurios tik ir laukia, kol jas perkels į namą aplinkoje? Spustelėkite FAMILIES mygtuką ir atsidarysite šeimų valdymo langą.

## Šeimų valdymo langas (The Families Panel)

Šeimų valdymo lange jums bus pateiktas sąrašas šeimų, kurios dar neįsikėlė į aplinką.

**Kaip pasirinkti šeimą**

Sulaikykite kursorių virš bet kurios šeimos atvaizdo, ir jums bus pateikta šeimos pavardė. Norėdami gauti daugiau informacijos, spustelėkite šeimą. Kai šeimą pasirinksite, ji šeimos valdymo lange bus pažymėta žaliu kontūru.

**Kaip apgyvendinti šeimą**

Kai šeimos valdymo lange jūs jau pasirinkę šeimą, visi neužimti aplinkos gyvenamieji sklypai, kuriuos ta šeima gali įpirkti, pažymimi žaliai. Spustelėkite pasirinktą neapgyvendintą sklypą. Sklypo teksto laukelyje pamatysite kainą. Norite apgyvendinti šeimą tame sklype? Spustelėkite YES. Sklypo kaina bus išskaičiuota iš šeimos sąskaitos.

**Kaip iškraustyti šeimą**

Pasinaudoję MOVE FAMILY mygtuku šeimų valdymo lange, iškeldinsite Simsus iš namo ir perkelsite į šeimų valdymo langą. Spustelėkite MOVE FAMILY mygtuką. Apgyvendinti sklypai aplinkoje pažymimi žaliai. Spustelėkite tą šeimą, kurią norite iškeldinti. Jūsų paklaus, ar tikrai norite iškraustyti šią šeimą. Spustelėkite YES – ir pamojuokite šeimai atsisveikindami. Iškeldintos šeimos išsaugo šeimos sąskaitą banke, taip pat ir visų jiems priklausančių daiktų vertės atitikmenį grynaisiais.

**Kaip sukurti naujas šeimas**

Norėdami sukurti naują šeimą, spustelėkite CREATE NEW FAMILY mygtuką. Jums bus pateiktas šeimos kūrimo (Create A Family) įrankis. Daugiau informacijos ieškokite skyrelyje *„Naujos šeimos kūrimas“* psl. 12. Kai užbaigsite kurti šeimą ir grįšite į šeimų valdymo langą, naujoji šeima pasirodys jame; ji bus prijungta prie jūsų kursoriaus ir patenkinta lauks jūsų ženklo kraustytis į aplinką.

**Kaip ištrinti šeimas**

Norėdami visai ištrinti šeimą iš žaidimo, pasirinkite šeimą ir spustelėkite DELETE mygtuką. Galite ištrinti tik tas šeimas, kurios pateikiamos šeimų valdymo lange.

**Pastaba:** Norėdami perkelti šeimą iš vienos aplinkos į kitą, pirmiausia turite apgyvendinti ją name. Tuomet apgyvendintą sklypą galite perkelti į sklypų ir namų katalogą (žr. toliau). Dabar pereikite į pageidaujamą aplinką ir perkelkite į ją trobesį su visa kuo.

## Sklypai ir namai (Lots and Houses)

Manipuliuokite sklypais aplinkoje, įkelkite jau egzistuojančius namus arba sklypus į aplinką, kurkite naujus tuščius sklypus. Aplinkos valdymo pulte spustelėkite LOTS AND HOUSES mygtuką – atsidarysite sklypų ir namų valdymo langą.

## Sklypų ir namų valdymo langas (Lots and Houses Panel)

### Sklypo perkėlimas ir sukiojimas

Norėdami perkelti sklypą iš vienos vietos į kitą aplinkos ribose, spustelėkite sklypo perkėlimo ar sukiojimo (Move or Rotate Lot) įrankį. Atsidūręs virš sklypo, kurį galima perkelti arba pasukti, kursorius virsta rankos įrankiu (Hand Tool).

**Pasukti sklypą:** Spustelėkite kairįjį pelės klavišą ir laikykite nuspaustą. Kursorius virs rodyklėmis. Judinkite pelę ratu – taip pasuksite sklypą. Arba padarykite tą pat dar lengviau: spustelėkite ir atleiskite, o tada paspauskite klavišą < arba >.

**Perkelti sklypą:** Spustelėkite ir atleiskite tą sklypą, kurį norite perkelti. Jis prisitvirtins prie kursoriaus. Priekinė sklypo dalis (ją rodo rodyklė) privalo bent vienu kraštu ribotis su keliu ir negali nė kiek persikloti su kitu jau egzistuojančiu sklypu. Kai pastumsite sklypą į tokią poziciją, į kokią jį galima perkelti, jis nusidažys žaliai. Dar kartą spustelėkite – ir sklypas atsidurs toje vietoje.

Pasirinkote sklypą perkėlimui arba pasukimui, bet apsigalvojote? Paspauskite **ESC**, ir sklypas grįš į pradinę poziciją.

**Pastaba:** Tuščių sklypų negalima nei perkėlinėti, nei sukioti. Jeigu norite atsikratyti tuščio sklypo, paprasčiausiai sulyginkite jį su žeme buldozeriu ir pakeiskite kitu.

### Perkėlimas į sklypų ir namų archyvą

Apgyvendintus, neapgyvendintus ir visuomeninės paskirties sklypus jūs galite perkelti iš aplinkos į sklypų ir namų archyvą. Kai perkeliate į archyvą apgyvendintą sklypą, drauge su sklypu persikelia ir jame gyvenanti šeima.

Spustelėkite MOVE TO LOTS AND HOUSES BIN mygtuką. Paskui spustelėkite sklypą, kurį norite perkelti į archyvą. Pasirodys tekstinis laukelis – jūsų paklaus, ar tikrai norite perkelti šį sklypą. Spustelėkite YES, jeigu tikrai norite iškeldinti šeimą ir/arba sklypą iš aplinkos.

Sklypų ir namų archyvas galioja visam žaidimui. Tai reiškia, kad visi kataloge jūsų patalpinti namai ir/arba sklypai pasirodo nepriklausomai nuo to, iš kurios aplinkos į ji perkelti. Sklypų ir namų archyvu galėsite pasinaudoti, norėdami perkelti namus ir šeimas iš vienos aplinkos į kitą.

### Griovimas buldozeriu

Norėdami pašalinti sklypą iš aplinkos, pasinaudokite buldozerio (Bulldoze) įrankiu. Spustelėkite įrankį, tada spustelėkite sklypą. Spustelėkite YES, ir žemės plotas bus ištuštintas.

- Jeigu sklypas, kurį norite išvalyti, gyvenamas, pirmiausia jums reikės iškeldinti ten gyvenančią šeimą į šeimų valdymo langą, tik tada galėsite išvalyti sklypą.

## Sklypų ir namų archyvas (Lots and Houses Bin)

Sklypų ir namų sąraše rasite sąrašą namų ir sklypų, paruoštų įkelti į aplinką. Tarp jų gali būti namai ir sklypai iš *The Sims 2*, namai, kuriuos patys pasistatėte žaidimo metu ir patalpinote į katalogą, taip pat namai, parsisiųsdinti iš **TheSims2.com**

**Katalogo naršymas:** Spustelėkite LOTS AND HOUSES BIN mygtuką, tada pasirinkite, ką norėsite peržiūrėti: apgyvendintus (Occupied), neapgyvendintus (Unoccupied) ar visus (All). Naršydami sklypų ir namų katalogą, sulaikykite kursorių vienoje vietoje – ir pamatysite sklypo arba šeimos vardą. Norėdami pasirinkti sklypą, spustelėkite jį. Iškrintančiame informaciniame lange pamatysite svarbiausią informaciją, ką jums reikia daryti, jei norite įkurdinti šį sklypą aplinkoje.

**Pasirinkimas ir įkurdinimas aplinkoje:** Išsirinkote sklypą arba namą? Puiku. Dabar perstumkite kursorių į žaidimo langą – jūsų pasirinktas sklypas ar namas bus prie jo prikabintas. Įkurdinkite sklypą aplinkoje, atlikdami tuos pačius veiksmus, kurie aprašyti skyrelyje apie sklypų perkėlimo ir sukiojimo įrankį.

**Sklypų sukūrimas/ištrynimas:** Norėdami susikurti naują sklypą, spustelėkite EMPTY LOTS mygtuką (žr. toliau). Norėdami ištrinti sklypą arba namą iš sklypų ir namų katalogo, pasirinkite sklypą arba namą, tada spustelėkite DELETE mygtuką.

## Tušti sklypai (Empty Lots)

Galite aplinkoje kurti naujus sklypus.

- Spustelėkite EMPTY LOTS mygtuką – pamatysite įvairių tuščių sklypų dydį ir formą.
- Spustelėdami pasirinkite vieną iš tuščio sklypo konfigūraciją ir perstumkite kursorių į žaidimo langą. Išankstinis sklypo vaizdas prisikabina prie kursoriaus. Sklypo priekinė riba yra ta, kurią rodo rodyklėlė. Sklypą galėsite pasukti – prieš tai arba ir po to, kai patalpinsite jį aplinkoje. Kai patalpinsite sklypą tokioje pozicijoje, į kokią jį galima įkelti, jis nusidažys žaliai. Kai rasite tinkamiausią vietą, spustelėkite, ir sklypas atsidurs ten.
- Jūsų paprašys priskirti naujajam sklypui kategoriją: ar tai gyvenamasis, ar visuomeninės paskirties sklypas. Jeigu nuspręsite, kad sklypas turi būti gyvenamasis, galėsite įkurdinti jame šeimą. O jei pasirinksite visuomeninės paskirties sklypą, galėsite savo Simsams pastatyti jame maisto prekių parduotuvę, įkurti parką ar laikraščių kioską. Neužmirškite savo naujajam kūriniui įvesti pavadinimą.
- Norėdami įkurdinti sklypą aplinkoje, spustelėkite patvirtinimo ( ✔ ) piktogramą. O jei persigalvojote, spustelėkite komandos atšaukimo (X) piktogramą.

## Aplinkos apdaila (Neighborhood Decorations)

Susikurkite tokią aplinką, kokios norite. Rinktis galėsite iš šių meniu: Flora (augmenija), Landmarks (reljefo detalės), Effects (efektai), Stones (akmenys) ir Miscellaneous (įvairūs).

- Spustelėkite pageidaujamą apdailos tipą ir atsidarysite jo meniu. Vartydami jį pamatysite ir papildomus pasirinkimo variantus.
- Gal norite įsikelti kaktusą? Spustelėkite mažytį jo atvaizdą. Pasirodys iškrintantis informacinis langas su daikto pavadinimu, taip pat jame bus pranešama, kur šį daiktą galima įkurdinti.
- Spustelėkite rankos įrankį. Pasirinktas daiktas prisikabina prie kursoriaus. Dabar pereikite į aplinkos ekraną. Kai esate tokioje vietoje, kur daikto padėti negalima, jis bus pažymėtas raudonai. Norėdami pasodinti kaktusą, tiesiog spustelėkite! Mėlyni kubai, kuriuos matote kai kurioms apdailos detalėms, išnyksta, kai tik išeinate iš aplinkos apdailos įrankio.
- Norėdami sukurti bet kurios jau įkurdintos aplinkos apdailos detalės kopiją, spustelėkite pipetės įrankį (Eyedropper Tool). O dabar spustelėkite aplinkoje jau esantį, pavyzdžiui, kaktusą. Pastumkite kursorių į tą vietą, kur norite pasodinti dar vieną kaktusą, tada vėl spustelėkite.

- Norėdami iš anksto apžiūrėti aplinkos kūrimo galimybes, naudokitės Undo (komandos atšaukimo) ir Redo (komandos grąžinimo) įrankiais. Undo panaikina paskutinį atliktą veiksmą. Redo grąžina atgal tai, ką jūs ką tik panaikinote.

## Parametrai (Options)

Spustelėkite parametrų meniu, jei norite nusistatyti įvairius žaidimo parametrus nuo regimojo žaidimo veikimo iki jo greičio. Parametrų valdymo pulte yra ir QUIT mygtukas, kurį spustelėję išeisite iš žaidimo, ir MAIN MENU (pagrindinio meniu) mygtukas. Daugiau informacijos ieškokite skyrelyje *„Parametrai“* psl. 41.

## Vaizdo įrašai ir fotografijos

Smulkesnės informacijos apie tai, kaip Simsams filmuoti vaizdo kamera ar fotografuoti, ieškokite skyrelyje apie universalųjį valdymo pultą.

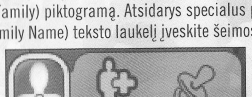
## Vartotojų kūrinių (Custom Content) naršyklė

Custom Content naršyklė suteikia jums galimybę pasiekti ir pasirinkti parsisiųsdinimui skirtus dalykus iš **TheSims2.com** tinklapio. Custom Content kūriniai gali būti sukurti jūsų ar kitų *The Sims 2* žaidėjų (netgi Maxis!); ten galėsite rasti visko, pradedant namais bei šeimomis ir baigiant prašmatniais marškiniais, kuriuos galės vilkėti jūsų Simsas. Custom Content visuomet buvo svarbi *The Sims* žaidimo dalis, o *The Sims 2* suteiks jums galimybę dar labiau valdyti pasirinktų dalykų parsisiųsdinimą ir organizavimą. Daugiau informacijos apie tai, kaip parsisiųsti vartotojų kūrinių arba perkelti į Custom Content savuosius, ieškokite skyrelyje *„Papildomos funkcijos“* psl. 45.

## Naujos šeimos kūrimas

Galėsite kurti atskirus Simsus ar net visas jų šeimas, kurios apsigyvens aplinkose.

- Norint pasiekti šeimos kūrimo (Create A Family) įrankį, reikia paleisti aplinkos režimą (Neighborhood Mode). Spustelėkite šeimos piktogramą – atsidarys šeimų valdymo pultas. Dabar spustelėkite naujos šeimos kūrimo (Create New Family) piktogramą. Atsidarys specialus plotas, kuriame ir vyks kūrimo procesas. Į šeimos vardo (Family Name) teksto laukelį įveskite šeimos vardą.



- **Sukurti Simsą:** Norėdami pradėti kurti pirmąjį Simsą, spustelėkite CREATE A SIM mygtuką, pasirodžiusį virš šeimos kūrimo piktogramos. Tada galėsite rinktis iš CREATE A SIM (kurti Simsą) arba MAKE A CHILD (kurti vaiką). Spustelėkite CREATE A SIM. Pasirodys atsitiktinai parinktas Simso modelis drauge su Simso modeliavimo pultu.
- **Kurti vaiką:** Šia funkcija naudotis galėsite tik tada, kai šeimoje bus ne mažiau nei du suaugę Simsai. Kai spustelėsite šį mygtuką, žaidimas pats sumaišys abiejų suaugusiųjų šeimos narių DNR ir sukurs tikėtiną atžalą. Tada galėsite tęsti ir parinkti šitam Simsui kitas charakteristikas. Gali būti, kad vienu metu jūs kursite net kelias šios šeimos kartas, tad tasai "vaikas" gali būti bet kokio jūsų pasirinkto amžiaus. Jeigu šeimoje yra daugiau nei du suaugusieji, tėvus galėsite pasirinkti.

## Simso modeliavimo pultas (Sim Design Panel)

Rinktis ir pertvarkyti savo nuožiūra galėsite viską: nuo Simso akių iki asmenybės bruožų. Pirmiausia jums reikės nuspręsti, nuo ko norėtumėte pradėti.

## Modeliavimo pradžia

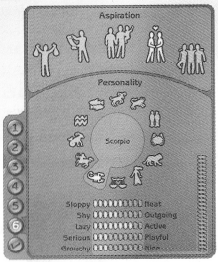
- **Atsitiktinumo principas:** Spustelėkite Randomize ir leiskite žaidimui atsitiktinumo principu parinkti naujajam Simsui įvairias charakteristikas. Paskui šį Simsą galėsite priimti tokį, koks yra, arba savo nuožiūra keisti.
- **Jau esančio Simso pasirinkimas:** Spustelėkite Choose Existing Sim, jei pradžiai norite rinktis jau egzistuojantį Simsą. Galite peržiūrėti visus Simsus pasirinktoje amžiaus grupėje arba konkretų Simsų rinkinį.

## Simso charakteristikų kūrimas

*Norėdami susikurti Simsą, atlikite veiksmus nuo 1 iki 6*

Skaičių piktogramos kairiojoje Simso modeliavimo pulto pusėje susijusios su skirtingais naujais susikurtojo Simso asmenybės aspektais. Toliau pateikiamas kiekvieno iš šešių žingsnių aprašas. Smulkesnės informacijos apie Simsų kūrimą ieškokite skyrelyje *„The Sims 2 Body Shop"* psl. 46.

1. **Bendroji charakteristika:** Spustelėję čia, įveskite naujojo Simso vardą, parašykite trumpą biografiją, pasirinkite lytį, amžių, odos spalvą, kūno sudėjimą.
2. **Galvos:** Spustelėkite 2, norėdami pasirinkti vieną iš daugelio iš anksto paruoštų galvų.
3. **Plaukai ir veidas:** Spustelėję 3 galėsite rinktis plaukų spalvą: (BLACK (juodi), BROWN (rudi), BLONDE (šviesūs), RED (rusvi) arba CUSTOM savo nuožiūra), šukuoseną ir įvairius veido bruožus: (FULL FACE (visas veidas), BROW (kakta), EYES (akys), NOSE (nosis), MOUTH (burna) ir JAW & CHIN (žandikaulis ir smakras). Pradėkite nuo viso veido archetipų, kuriuos rasite po Full Face laukeliu. Jeigu jums patinka archetipo bruožai, spustelėkite šį archetipą dešiniuoju pelės klavišu ir jo bruožai susilies su jūsų Simso modelio veidu. Sulig kiekvienu spustelėjimu, Simso veidas tampa vis šiek tiek panašenis į archetipą. Spustelėkite kairiuoju pelės klavišu, jei norite pasirinkti tą archetipą tokį, koks yra. Kaskart, kai spustelėsite piktogramą kiekvienam atskiram veido bruožui, pasirodys meniu su pasirinkimo variantais. Kai kuriems bruožams pasirodys mažytis paveikslėlis su slankikliais, kad galėtumėte tiksliai, kaip norite, sumodeliuoti viską nuo Simso nosies ilgio iki akių spalvos ir atstumo tarp jų. Kurį pasirinkimo variantą spustelėsite, tas bus paženklintas žaliai. Modelio išvaizda keičiasi atitinkamai jūsų pasirinkimams. Dabartinės modelio charakteristikos visuomet būna pažymėtos žaliai pasirinkimo meniu. Jei paskutinis pasirinkimo variantas jūsų netenkina, pasinaudokite Undo/Redo mygtukais, esančiais į dešinę nuo jūsų kūrinio vardo.
4. **Makiažas, veido apžėlimas ir akiniai:** Spustelėję 4, galėsite toliau tobulinti Simso veido išvaizdą. Galite pridėti makiažą, bižuteriją, akinius, antakius, apšepimą arba barzdą ir ūsus.
5. **Drabužiai:** Spustelėkite 5 ir galėsite spręsti, kokį aprangos stilių mėgsta jūsų Simsas. Kasdieniams drabužiams galėsite kaitalioti apatinę ir viršutinę kostiumo dalį, taip pat rinktis ir visą aprangą. Taip pat galėsite rinktis drabužius oficialioms progoms, apatinius baltinius, pižamas, maudymosi kostiumus, sportinę aprangą.
6. **Asmenybė ir siekiai:** Spustelėkite 6 ir nustatykite visus svarbiausius parametrus, kurie jūsų Simsui darys įtaką visą jo gyvenimą.




- Pirmiausia apsispręskite, kokiais siekiais vadovausis jūsų Simsas. Spustelėkite vieną iš penkių tikslų (turtas (Fortune), žinios (Knowledge), šeima (Family), meilė (Romance), populiarumas (Popularity). Apie siekius kalbama kur kas plačiau šio žaidimo vadovo Gyvenimo režimo skyrelyje.
- Dabar pasirinkite Simso asmenybę – arba pasirinkdami Zodiako ženklą, arba rankiniu būdu priskirdami asmenybės taškus kiekviename iš penkių Asmenybės Kintamųjų skyrių. Užvis labiausiai asmenybė daro įtaką jūsų Simso santykiams su kitais Simsais (nors taip pat gali paveikti ir, tarkime, jūsų Simso polinkį sportuoti).

Spustelėkite ✔, esančią Simso modeliavimo pulto apačioje, ir įvesite savąjį Simsą į žaidimą. Jeigu esate kuo nors nepatenkinti, galite tobulinti bet kurį iš savo susikurtųjų Simsų. Spustelėkite to Simso atvaizdą ekrano kairėje esančiame Simso pasirinkimo lange arba spustelėkite **X**, jei norite savo kūrinį panaikinti. Jeigu Simsui užmiršote pridėti kokią nors itin svarbią detalę, žaidimas pasiūlys jums pridėti trūkstamą informaciją ir tik tada įsileis jūsų naująjį Simsą.

## Šeimų kūrimas (Building Families)

Kai sukursite pirmąjį naujosios šeimos narį, jis arba ji pasišalins už užuolaidos laukti kitų šeimos narių.

- Naujųjų šeimos narių atvaizdai pasirodo po CREATE A SIM mygtuku. Galite spustelėti portretą, jeigu norite dar patobulinti šio nario išvaizdą, o taip pat galite vėl spustelėti CREATE A SIM mygtuką ir imtis kurti kitą šeimos narį.
- Kai jau turite sukūrę du šeimos narius, galėsite naudotis ir FAMILY RELATIONSHIPS (šeimos tarpusavio santykių) mygtuku.

## Šeimos tarpusavio santykiai

Simsų nesieja jokie šeimos tarpusavio ryšiai, nuo kurių galėtumėte pradėti, nors tos „šeimos“ ir turi tą pačią pavardę. Kai šeimoje jau turite du Simsus ar daugiau, galite imtis nustatinėti ir jų tarpusavio santykius.

- Spustelėkite FAMILY RELATIONSHIPS mygtuką šeimos kūrimo valdymo pulte. Atsidarys šeimos medžio ekranas. Jame pasirodys jūsų ką tik susikurtosios šeimos narių portretai.
- Norėdami apibrėžti šeimos tarpusavio santykius, nutempkite vieno Simso portretą virš portreto to asmens, su kuriuo norite kurti santykius. Kai tai padarysite, pasirodys langas, siūlantis santykių variantus, remiantis dviejų Simsų charakteristikomis. Spustelėkite pageidaujamą santykį.
- Simsas, kurį tempiate, praranda senuosius santykius, kai atsiranda nauja jungtis.
- Jūsų Simsai dabar pasirodo šeimos medyje, iliustruojančiame Simsų tarpusavio santykius.

Ar ši šeima jau pasiruošusi apsigyventi aplinkoje?

- Spustelėkite ✔, esančią šeimos kūrimo valdymo pulto apačioje, kad jūsų naujai sukurta šeima būtų priimta į žaidimą. Taip uždarysite šeimos kūrimo įrankį ir grįšite į pasirinktą aplinką.

- Jūsų šeima rankos įrankiu automatiškai pasirenkama perkėlimui į aplinką. Visos naujos šeimos aplinkoje atsiduria turėdamos 20 000 simoleonų. Spustelėkite šeimą, norėdami pamatyti informaciją apie ją. Aplinkoje esantys laisvi sklypai, kurių kaina naujakuriams įkandama, bus paženklinti žaliai. Jei norite įkelti naująją šeimą į aplinką, spustelėkite vieną šių sklypų. Jeigu neužimto sklypo neturite, galite jį įkurti, tada grįžti į šeimų archyvą, pasirinkti šeimą ir apgyvendinti ją sklype.

# Žaidimas su šeima: universalus valdymo pultas

Taigi, jūs jau ištyrinėjote aplinką, susikūrėte šeimą ir jau norite nerti į kasdienį Simsų gyvenimą? Jei taip, atsidūrėte kaip tik ten, kur reikia.

Universalus valdymo pultas (UCP) patalpintas apatiniame kairiajame ekrano kampe. Nesvarbu, koks yra žaidimo režimas, UCP valdymo komandos padės jums keliauti po sklypą, keisti vaizdą, fotografuoti ir filmuoti, patikrinti, kiek simoleonų yra banko sąskaitoje.

## Režimo mygtukai (The Mode Buttons)

### Gyvenimo režimas (Live Mode) – F1

Gyvenimo režime dienos virsta mėnesiais, o mėnesiai – metais: jūsų Simsai senėja ir klesti (arba ne), kuria savo šeimos medį. Gyvenimo režimas galimas tik apgyvendintuose sklypuose.

### Pirkimo režimas (Buy Mode) – F2

Pirkimo režimas – vieta apsipirkinėti. Kaskart, kai atsidarysite pirkimo režimą, žaidimas bus stabdomas.

### Statybų režimas (Build Mode) – F3

Statybų režimas suteikia jums galimybę pasiekti visus įrankius, būtinus pastatyti namą ar visuomeninės paskirties pastatą. Kaskart, kai atsidarysite statybų režimą, žaidimas bus stabdomas.

### Istorijos režimas (Story Mode) – F4

Istorijos režime sutvarkykite paveikslėlius ir parašykite lydintį tekstą – tai padės jums stebėti Simsų gyvenimą, gyventi kartu su jais. Istorijos režimas galimas tik apgyvendintuose sklypuose arba aplinkoje.

### ●●● Parametrai (Options) – F5

OPTIONS mygtukas perkels jus ten, kur galėsite nustatinėti įvairius žaidimo *The Sims 2* aspektus – nuo garso nustatymų iki kameros grafikos. Pasinaudokite Options tam, kad sugrįžtumėte į aplinką, išsaugotumėte žaidimą ar netgi iš jo išeitumėte.

## Navigacijos valdymas

Navigacijos valdymas suteikia jums galimybę judėti po visą sklypą bei pakeisti jo matymo rakursą. Žr. skyrelį *„Navigacija“* psl. 9.

# Vaizdo valdymas (Display Controls)

Šiomis valdymo komandomis pasinaudokite derindami architektūrinį vaizdą Simsų namuose: ir lauke, ir išorėje.

## Kaip persikelti į aukštesnį/žemesnį namo aukštą

Šiomis valdymo komandomis galite pasinaudoti rinkdamiesi, kurio aukšto name vaizdą norite matyti. Aukštai, esantieji virš pasirinktojo, išnyksta, o apatiniai lieka. Pasirinkti galima bet kurį aukštą: nuo požeminio rūsio iki palėpės.

**Persikelti aukštu aukščiau:** Spustelėkite GO UP A FLOOR mygtuką (arba paspauskite **PAGE UP**).
**Nusileisti aukštu žemiau:** Spustelėkite GO DOWN A FLOOR mygtuką (arba paspauskite **PAGE DOWN**).

## Sienų ir stogo rodymas (Walls and Roof Display)

**Nuleisti sienas:** Visos pasirinktojo aukšto sienos pažemėja – lieka tik neaukštos sienelės, kad būtų aiškus patalpų išsidėstymas.

**Išpjauti sienas:** Visos sienos, langai ir durys, skiriantys jus nuo išorinės namo sienos, išnyksta.

**Pakelti sienas:** Visą laiką rodomos visos sienos.

**Uždengti stogą:** Įsijungia pakelti sienas funkcija, matomas ir stogas.

**Pastaba:** Perjunginėti šiuos variantus galite spausdami **HOME** ir **END**.

## Filmavimas vaizdo kamera (Video Capture) – V

Filmuokite vaizdo kamera savųjų Simsų gyvenimo realybės šou arba užfiksuokite savo architektūrinius šedevrus.

- Spustelėkite VIDEO CAPTURE mygtuką – galėsite nufilmuoti filmą apie Simsų gyvenimą. Žaidimas filmuoja AVI filmą tol, kol jūs dar kartą spustelite mygtuką jį sustabdydami arba filmuojate tiek laiko, kiek nurodyta kameros parametruose: maksimalus filmavimo vaizdo kamera laikas. Nufilmuota medžiaga išsaugoma šiame kataloge: **\Documents and Settings\<username>\Application Data\EA GAMES\The Sims 2\Movies**. Galite pasinaudoti bet kokia filmų montažo programa ir sukurti filmą apie Simsus.
- Pasinaudokite kameros parametrais (žr. psl. 44) parametrų valdymo pulte (žr. psl. 15), derindami garso įrašinėjimą, vaizdo kokybę ir apimtį.

## Fotografavimas (Camera Snapshot) – C

Jums juk prireiks fotografijų istorijoms ir albumams, tiesa? Tad paimkite į rankas fotoaparatą – štai jis.

**Fotografavimas:** Spustelėkite CAMERA SNAPSHOT mygtuką, norėdami nufotografuoti kadrą gyvenimo, pirkimo ar statybų režime. Norėdami fotografijas sutvarkyti ir parašyti tekstą, pereikite į istorijos režimą.

**Fotoaparato parametrai:** Norėdami pakeisti bet kokius fotografavimo parametrus, pavyzdžiui, fotografijos dydį arba kokybę, pereikite į kameros parametrus (Camera Options) parametrų valdymo pulte (žr. psl. 15). Čia įvesti pakeitimai negalioja jau padarytoms fotografijoms.

**Laisvas fotografavimas/ filmavimas (Free Cam):** Aplinkoje arba gyvenimo režime įsijunkite Free Cam funkciją, paspausdami **TAB**. Free Cam suteikia jums galimybę laisvai naudotis kamera bet kurioje Simsų pasaulio vietoje. Free Cam valdymo komandos klaviatūra: **Q/E** – žemyn/aukštyn, **W/S** – pirmyn/atgal, **A/D** – kairėn/dešinėn, **Z/X** – priartinti/nutolinti vaizdą. (Daugiau valdymo komandų klaviatūra ieškokite pagrindinių valdymo komandų lapelyje.) Pele valdomas kameros

aukštis ir sukiojimas. Norėdami grąžinti standartinius kameros nustatymus, dar kartą spauskite **TAB**. Free Cam labai praverčia tiems žaidėjams, kurie nori kurti filmą, bet pačiam žaidimui ši funkcija nėra skirta.

**Kameros pozicijų išsaugojimas:** Dar labiau priartėsite prie kinematografo, išsaugodami kameros pozicijas tam tikrose namų arba aplinkos vietose. Išsaugoti pozicijas galite ir standartinės, ir laisvos kameros režimuose. Aplinkoje arba name pastatykite kamerą į norimą vietą. Spauskite **CTRL + 4-9** – klaviatūroje, (ne skaičių lentelėje). Galite išsaugoti iki šešių unikalių kameros pozicijų. Žaidimo metu norėdami aktyvuoti išsaugotas kameros pozicijas, spauskite **4-9**. Norėdami tuoj pat persijungti į išsaugotą kamerą, taip pat galite paspausti ir **SHIFT + 4-9**.

## Biudžetas (Funds)

Šeimos biudžetas yra bendras visiems namuose gyvenantiems Simsams – vienos šeimos nariams. Simoleonus galima išleisti maistui, daiktams, paslaugoms ir daugeliui kitų žaidime esančių dalykų.

**Išlaidos:** Jeigu perkate naują kėslą, kainą atspindės sumažėjęs skaičius biudžeto rodmenyse.

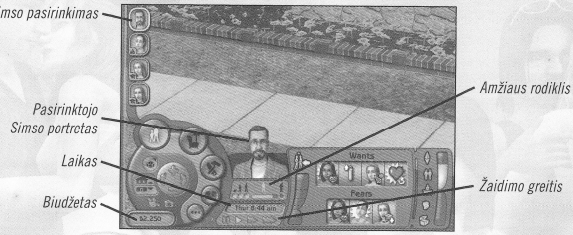
**Simoleonų taupymas:** Biudžeto rodmenys nuolat atnaujinami – juose atsispindi dirbančių šeimos narių pajamos. Jeigu nusprendžiate nusipirktą daiktą grąžinti į parduotuvę, šeimos biudžetą papildo dalis pirminės pirkinio vertės.

**Sąskaitos:** Sąskaitas Simsai gauna kiekvieną antradienį ir ketvirtadienį ir privalo apmokėti jas per keturias dienas. Jeigu jūsų Simsai nevykdo finansinių įsipareigojimų, gali prisistatyti antstolis ir išsigabenti iš namų kai kuriuos daiktus, kurių vertė padengtų skolas.

## Gyvenimo režimas (Live Mode)

Gyvenimo režime jūsų Simsai auga, formuoja tarpusavio santykius, įgyvendina siekius, patiria nelaimingą meilę ir galų gale miršta. Simsai – sudėtingos būtybės. Perskaitykite šį skyrių, kad geriau perprastumėte jų poreikius, siekius ir motyvaciją.

Kai įeinate į apgyvendintą sklypą, aktyvuojamas gyvenimo režimas ir Simsų pasaulyje pradeda bėgti laikas.




## Simso valdymas

Galite priversti savo Simsus elgtis taip, kad jų siekiai dar labiau išaugtų – bet galite ir taip, kad įsikūnytų patys šiurpiausi jų košmarai.

### Simso pasirinkimas

Kontroliuoti jūs galite tik pasirinktąjį Simsą. Pasirinktasis Simsas paženklinamas virš galvos švytinčiu rombu. Yra keli būdai pasirinkti Simsą.

- Norėdami pasirinkti Simsą, kurį ketinate kontroliuoti, spustelėkite šio Simso atvaizdą Simsų paletėje, kurią matysite universaliajame valdymo pulte (UVP) virš gyvenimo režimo piktogramos. Kitas būdas: galite spausti **tarpo klavišą** ir persijungti vieną po kito visus sklype gyvenančius Simsus. Arba tiesiog spustelėkite tą Simsą, kurį norite valdyti, dešiniuoju pelės klavišu.

Valdyti galite tuos Simsus, kurie gyvena tame sklype, kuriame šiuo metu žaidžiate, ir kurie yra namuose (arba išvykę į visuomeninės paskirties sklypą). Jeigu Simsas yra darbe, mokykloje ar dėl bet kokios priežasties išėjęs iš namų, tam Simsui priskiriama piktograma, nurodanti jo buvimo vietą – ją matysite prie atitinkamo Simso atvaizdo Simsų paletėje. Jūs galite peržiūrėti šių Simsų gyvenimo duomenis, tačiau kontroliuoti jų negalėsite tol, kol jie negrįš namo.

- Spustelėkite pasirinktojo Simso atvaizdą, ir kameros vaizdas bus centruotas į tą Simsą. Spustelėkite tą ar bet kurio kito Simso portretą dešiniuoju pelės klavišu, ir kamera pradės sekioti paskui tą Simsą (šį kameros valdymą nurodo taikiklio kryželis ant portreto). Norėdami tai išjungti, dar kartą spustelėkite dešiniuoju pelės klavišu.

## Kaip nusigauti iš čia į ten

**Eiti ten:** Spustelėkite tą tašką, į kurį norite, kad nueitų jūsų Simsas. Tada spustelėkite pasirodžiusią GO HERE komandą. Simsas eina į nurodytą vietą. Jeigu pasirinkote tokią vietą, į kurią Simsas nueiti negali, jis nueis tik tiek, kiek galės, o tada praneš, kad nebegali eiti toliau güžtelėdamas pečiais ir parodydamas į žemę.

**Sąveika su daiktais/ kitais Simsais:** Spustelėkite daiktą arba kitą Simsą – taip nukreipsite savąjį Simsą sąveikai su tuo daiktu arba Simsu (daugiau informacijos ieškokite skyrelyje *„Sąveika“* psl. 28).

## Gyvenimo režimo valdymo pultas (Live Mode Panel)

Esama nemaža informacijos apie jūsų Simsą, kurią jūs galite sužinoti. Pirmiausia peržvelkime kai kuriuos pagrindinius informacijos aspektus.

**Simsų paletė (Sim Chooser):** Čia pavaizduoti visi name gyvenančios šeimos nariai. Atvaizdo fono spalva nurodo dabartinę jų nuotaiką: žalia reiškia gerą, raudona – blogą. Norėdami pasirinkti Simsą, spustelėkite atitinkamą šeimos nario portretą.

**Biudžetas (Funds):** UVP apačioje nurodoma šeimos turimų pinigų suma.

**Simso portretas:** Pasirodo UVP dešinėje. Sulaikykite virš jo kursorių – sužinosite šio Simso vardą.

**Amžiaus rodiklis (Age Indicator):** Nurodo dabartinį jūsų Simso vystymosi etapą. Dabartinio amžiaus piktograma paryškinama. Sulaikykite kursorių virš piktogramos ilgėliau ir sužinosite, kada jūsų Simsas pereis į kitą gyvenimo etapą.

**Laikas:** Padeda sekti laiką, ypač kai tenka pasirūpinti, kad Simsas laiku nuvyktų į darbą, mokyklą.

**Žaidimo greitis:** Statybų, pirkimo ir istorijos režimuose žaidimas automatiškai sustabdomas. Taip pat galite sustabdyti žaidimą bet kuriuo metu arba galite žaisti itin dideliu greičiu (Ultra-Speed).

## Siekiai, poreikiai ir baimės

Kiekvienas Simsas turi kokį nors gyvenimo tikslą – siekį. Simso siekis stipriai veikia jo poreikius ir baimes. Kuo labiau padėsite Suzei Sim patenkinti poreikius, tuo labiau ji priartės prie savojo siekio įgyvendinimo. Kas atsitiks tada? Turėsite laimingą, puikiai prie gyvenimo prisitaikiusią Simsę, kuri pelnys Apdovanojimus (Reward Objects), o šie savo ruožtu padės Simsui įveikti gyvenimo iššūkius; taip pat jūsų Simsė taps išsiskirianti iš visos Simsų minios ir nugyvens ilgesnį gyvenimą! Žinoma, gali atsitikti ir taip, kad jūs panorėsite įaitrinti Suzės baimes. O baimės kamuojama Suzė gali įgyti prastą įprotį viską atidėlioti rytdienai, ją gali apimti depresija, ji gali net ir visai palūžti.

## Siekiai (Aspirations)

Simsas turi vieną iš šešių siekių:

**Užaugti (Grow Up):** Šis siekis būdingas kiekvienam Simsų kūdikiui ar vaikui.

**Meilė (Romance):** Kuo daugiau romantiškos meilės – tuo šiam Simsui geriau.

**Šeima: (Family):** Šie Simsai klesti tada, kai gali gyventi tvirtoje, mylinčioje šeimoje.

**Žinios (Knowledge):** Troškimas mokytis šiam Simsui nustelbia visus kitus siekius.

**Populiarumas (Popularity):** Šiam Simsui svarbu išgarsėti – nesvarbu, geroja ar blogoja prasme.

**Turtas (Fortune):** Šis Simsas trokšta tik krūvų Simoleonų ir auksinių virtuvės čiaupų.

Jūsų pasirinktojo Simso siekis nurodomas virš siekio matuoklio, kuris nurodo, kaip – gerai ar blogai – Simsui sekasi įgyvendinti savo siekį.

- Sulaikykite kursorių virš siekio matuoklio – gausite informacijos apie siekį ir sužinosite Simso dabartinį siekio lygį.

### Kaip priskirti siekį

Kaip priskirti Simsams siekius?

- Kūdikių ir vaikų siekis vienas – užaugti. Kai Simsas sulaukia paauglystės amžiaus (Teen), pasirodo teksto laukelis, kuriame jūsų prašoma priskirti brėstančiam Simsui viso gyvenimo siekį.
- Kai naudojatės šeimos kūrimo įrankiu Simsų šeimoms kurti, jūsų paprašoma priskirti siekius paaugliams, suaugusiems bei pagyvenusiems Simsams. Apsvarstykite, kaip skirtingi siekiai gali paveikti šeimos tarpusavio santykius.

### Siekio matuoklis (Aspiration Meter)

Siekio matuoklis atspindi, kiek jūsų Simsas patenkintas gyvenimu. Šį pasitenkinimo lygį lemia taškai: gaunami, kai patenkinami tam tikri poreikiai, ir prarandami, kai realizuojamos baimės.

- Kai siekio matuoklis žalias, jūsų Simsas visiškai patenkintas gyvenimu.
- Kai siekio matuoklis pašviesėja iki platinos atspalvio, tai reiškia, kad jūsų Simsas ne šiaip jaučiasi puikiai – jis tiesiog kone apimtas ekstazės! Simsų, kuriems pasitaiko išgyventi šitokią siekių būklę, taip pat smarkiai pagerėja ir nuotaika, jie gali būti ypač produktyvūs. Kai tokia yra Simso siekio būklė, rombas virš pasirinktojo Simso irgi nusidažo platinos atspalviu.
- Kai siekio matuoklis raudonas, atidžiai stebėkite savo Simsą: jam gali pradėti reikštis nebrandumo arba depresijos požymiai. Jam gali prireikti ypatingos globos ir pagalbos.
- Simso siekio lygis skaičiuojamas iš naujo, kai tik Simsas gyvenime pasiekia naują vystymosi etapą. Naujos pradžios lygį lemia tai, kaip jūsų Simsui sekėsi įgyvendinti siekius ankstesniajame etape.
- Kaskart, kai jūsų Simsas nuveikia ką nors, kas daro įtaką siekio matuokliui, jo siekio lygis keičiasi. Sulaikykite kursorių virš siekio matuoklio ir pamatysite dabartinį lygį.

  **Pastaba:** Tas Simsas, kuris iš suaugusiojo pereina į pagyvenusiųjų amžiaus grupę turėdamas aukštą siekio lygį, gyvena ilgiau. Tad šiuo ypač svarbiu periodu atidžiai stebėkite, kaip jūsų Simsui sekasi.

### Sėkmingi siekiai: IŠ TIKRŲJŲ labai aukštas siekių matuoklio lygis

Kai Suzės siekių matuoklis yra labai aukšto lygio, jos nuotaika irgi būna labai gera – nepriklausomai nuo poreikių lygio. Pasinaudokite šia proga nuveikti visus tuos darbus, kuriems Suzę paprastai tenka paraginti, tuo pačiu labiau patenkinami ir poreikiai. Jeigu siekių matuoklio lygis pradeda kristi, Suzės nuotaika vėlgi atsispindi ir poreikių būklėje.

Aukštas siekių lygis taip pat reiškia, kad Suzė surenka daugiau ir apdovanojimų taškų (Reward Points). Apdovanojimai (Reward Objects) (įsigyjami už apdovanojimų taškus) gali padėti Suzei dar labiau priartėti prie galutinio tikslo, tuo pačiu jai labiau seksis ir kitose srityse.

**Pastaba:** Išlaikyti aukščiausią Simso siekių matuoklio lygį sunku. Siekių lygis krenta, jei Simsą ima kamuoti baimė, taip pat šis lygis mažėja ir bėgant laikui. Kuo ilgiau Simsas pragyvena aukščiausiame siekių matuoklio lygyje, tuo daugiau poreikių jam reikia patenkinti, kad tą lygį išlaikytų.

### Siekių nesėkmės: IŠ TIKRŲJŲ labai žemas siekių matuoklio lygis

Kai Suzės siekių matuoklis nusidažo raudonai, ją gali apimti nerimas arba pradėti sapnuotis košmarai, kadangi jos poreikiai tenkinami nepakankamai. Jei Suzė pradeda šokti su šluota, tai reiškia, kad reikalai jau visai prasti. Jeigu nepadėsite Suzei susitvarkyti gyvenimo, ji gali ir visiškai palūžti.

## Poreikiai ir baimės (Wants and Fears)

Poreikiai yra tai, ko jūsų Simsai trokšta. Tai gali būti karjeros tikslai, veikla, tarpusavio sąveika ar netgi madingiausio modelio vonia. Simsai poreikių patenkinimą suvokia kaip teigiamą patirtį, priartinančią juos prie siekių realizavimo.

Savo ruožtu baimė yra tokia patirtis, kurios Simsai stengiasi vengti. Baimės neigiamai veikia Simso siekių lygį.

- Vienu metu Simsas visuomet turi keturis poreikius. Juos matysite langeliuose viršutinėje poreikių ir baimių pulto eilutėje. Poreikių fonas žalias. Jeigu spustelėsite poreikio piktogramą, sužinosite, ką turėtų nuveikti Simsas, kad patenkintų šį konkretų poreikį. Taip pat matysite, kiek Apdovanojimų taškų Simsas gaus už šio poreikio patenkinimą.
- Simsams gresia patirti tris baimes. Jų piktogramas matysite raudoname fone, apatinėje poreikių ir baimių pulto eilutėje. Spustelėję kurią nors baimę, sužinosite apie ją daugiau, taip pat ir tai, kiek Apdovanojimų taškų Simsas praranda, jeigu ši baimė jį apninka.
- Norėdami atsidaryti arba uždaryti poreikių ir baimių pultą, spustelėkite siekių piktogramą.

### Poreikių ir baimių patenkinimas

Galite įstumti Simsą į tokią situaciją, kurioje jis išgyvens poreikį arba baimę; tokia situacija gali užklupti ir be jūsų įsikišimo. Kai taip atsitinka, pasireiškia keletas dalykų:

- Poreikio arba baimės piktograma pradeda švytėti, tada pasisuka – pasirodo naujas poreikis arba baimė.
- Siekių matuoklio lygis kyla arba krinta – priklausomai nuo to, ką patiria Simsas.
- Jei jūsų Simsas tuo metu yra ekrane, virš jo ar jos galvos pasirodo Apdovanojimų piktograma. Joje matysite, kiek apdovanojimų taškų pridedama ar atimama iš Simso apdovanojimų taškų kraičio.

  **Pastaba:** Simso poreikiai ir baimės gali greitai keistis. Atidžiai žiūrėkite, ar kas nepasikeitė po to, kai jūsų Simsas gerokai išsimiegos, kai patenkinami kiti poreikiai ar baimės, kai atėjo metas pereiti į kitą amžiaus etapą, kai gimė kūdikis ar prie šeimos kaip kitaip prisidėjo naujas narys (tokiu atveju gali pasikeisti ir visos šeimos poreikiai ir baimės).

#### Poreikio arba baimės įtvirtinimas

Gali pasitaikyti toks poreikis arba baimė, į kurį norėsite sutelkti dėmesį, nepageidausite, kad dėl įvairių gyvenimo įvykių šis poreikis ar baimė keistųsi. Jokių problemų. Galite jį ar ją įtvirtinti, uždėdami spyną.

- Dešiniuoju pelės klavišu spustelėkite poreikį arba baimę, kurį norite įtvirtinti. Poreikis apibrėžiamas kontūru. Jeigu nejgyvendinate kito poreikio arba baimės, kuris užtemdytų šį, spyna išlaiko šį poreikį arba baimę pulte tol, kol jis arba ji patenkinamas.

- Vienu metu galite spyna įtvirtinti tik vieną poreikį arba baimę. Jei spustelėsite dešinįjį pelės klavišą virš kito poreikio, kai vienas jau yra įtvirtintas, spyna pasislinks nuo ankstesniojo ant naujojo poreikio.
- Norėdami įtvirtinimo spyną nuimti, spustelėkite įtvirtintąjį poreikį arba baimę dešiniuoju pelės klavišu. Spyna bus nuimta.

## Apdovanojimų taškai (Reward Points)

Kai poreikis patenkinamas, jūsų Simsas gauna Apdovanojimų taškų. Jie kaupiami Apdovanojimų kataloge (žr. skyrelį *„Apdovanojimai"* psl. 26). Galite pasinaudoti apdovanojimų taškais pirkdami siekių apdovanojimų daiktus (Aspiration Reward Objects), esančius šiame kataloge. Apdovanojimų daiktus gali naudoti bet kuris šeimos Simsas, jie gali padėti Simsams tenkinti poreikius ir siekiant geresnio gyvenimo.

Neužmirškite: kai Simsas išgyvena baimę, apdovanojimų taškų jis praranda. Jeigu stengiatės susitaupyti daugiau taškų ir įsigyti kokį nors brangų apdovanojimų daiktą, ypač pasirūpinkite savuoju Simsu, pasistenkite apsaugoti jį nuo šiuo metu gresiančių baimių.

# Nuotaika (Mood)

## Nuotaikos matuoklis (Mood Meter)

Nuotaika veikia Simso elgesį ir pasirinkimus. Kai Simsai gerai nusiteikę, jie linkę draugauti, gali klestėti. Tačiau kai nuotaika nekokia, Simsas gali priešintis, iškilus būtinybei ką nors nuveikti. Poreikių poveikis Simso nuotaikai – tiesioginis. Jeigu jų poreikiai visuomet švytės žaliai, tuomet ir veidai spinduliuos gera nuotaika. Simsai gali pasijusti geriau arba blogiau po sąveikos su kokiais nors daiktais arba kitais Simsais.

- Norėdami greitai sužinoti apie bendrą pasirinktojo Simso nuotaiką, galite patikrinti pasirinktojo Simso rombą, Simso atvaizdo foną Simsų paletėje arba nuotaikos matuoklį poreikių pulte. Kai visa tai rodoma arba paryškinta žaliai, jūsų Simsas jaučiasi puikiai. Tačiau jeigu išvysite raudoną, žinokite, kad Simsas yra matęs ir kur kas geresnių laikų.

## Poreikių strypeliai (Needs Bars)

Jūsų Simsų poreikiai gali būti fiziniai arba dvasiniai – nuo būtinybės apsilankyti tualete iki bendravimo su draugais. Simsų poreikiai tiesiogiai veikia jų nuotaiką.

- Spustelėkite poreikių piktogramą (ji atrodo taip pat, kaip ir pasirinkto Simso rombas). Poreikių pultas pasirodo drauge su nuotaikos matuokliu (Mood Meter) ir poreikių strypeliais (Needs Bars).

Krypties rodyklės, esančios greta kiekvieno poreikių strypelio, praneša jums, ar šioje srityje pasitenkinimas didėja, ar mažėja. Pasitenkinimas poreikiu mažėja laikui bėgant, tad juo reikia nuolat pasirūpinti, priešingu atveju Simsą gali apnikti poreikio sielvartas. Padėkite Simsui patenkinti poreikius naudodami įvairius daiktus ir pasiūlydami pabendrauti su kitais Simsais.

- Sulaikykite kursorių virš kurio nors iš poreikių strypelių. Pasirodys iškrintantis informacinis langas, kuriame apibūdintas poreikis ir pasiūlyta keletas būdų jį patenkinti.

**Poreikių sielvartas (Needs Distress):** Simsai reaguoja į aštrius poreikius, pavyzdžiui, uosto save, jei yra labai purvini. Kai Simsas patiria sielvartą dėl tam tikro nepatenkinto poreikio, pasirodo to poreikio piktograma – balione virš Simso galvos. Jūsų Simsas taip pat gali jums pamoti, atkreipdamas dėmesį į savo poreikį.

**Poreikių nesėkmės (Needs Failure):** Kai energijos, šlapimo pūslės arba maisto poreikių tenkinimo lygis visiškai išsenka, jūsų Simsą ištinka poreikių nesėkmė. Gali atsitikti ir taip, kad Simsas užsnūs tiesiog ant grindų. O jei itin ilgai nebus patenkintas maisto poreikis, Simsas mirs.

Toliau išvardyti Simsų poreikiai...

### Alkis (Hunger)

Simso alkį galite numalšinti užsakydami maisto (Ordering Out) arba gamindami (Cooking). Jeigu nuspręsite mokyti Simsą, kad valgyti gamintųsi pats, ilgainiui tai atsipirks. Mat nuolat maitinti jį pica – gal ir lengva, bet brangiai kainuoja. Išmokykite Bilį Simsą gamintis valgį – tam jis gali, pavyzdžiui, pasižiūrėti keletą kulinarijos laidų per televiziją. Kitame puslapyje rasite ir keletą kitų nuorodų.

**Šaldytuvas (The Fridge):** Simsui reikalingas šaldytuvas – kad turėtų kur laikyti maistą – bet kokį maistą. Pasiųskite Simsą į visuomeninės paskirties sklypą, kad maisto prekių parduotuvėje nusipirktų atsargų, arba maisto produktų jis gali užsisakyti telefonu ar internetu, kad pristatytų į namus.

**Maisto gaminimas: (Cooking Food):** Kol šaldytuvas prikimštas maisto, Simsai gali valgyti. Užkandžiauti ar skubiai pasiruošti maisto iš pusgaminių jie gali nepriklausomai nuo sugebėjimų virti. Tačiau tie Simsai, kurie turi kulinarinių sugebėjimų, pakankamai didelį užkandžių stalą ir tinkamos įrangos, gali patiekti ir įmantresnių patiekalų, kurie ne tik patikimiau numalšins alkį, bet dar ir sukurs visiems puikią nuotaiką! Spustelėkite šaldytuvą ir pasirinkite maisto produktus, iš kurių Simsas ruoš valgį. Spustelėkite HAVE, jei Simsas pietauja vienas, arba SERVE, jei valgis bus gaminamas visai šeimai.

## Energija (Energy)

Simsams būtina išsimiegoti, kad susigrąžintų išeikvotas jėgas. Jei nenupirkote Frenkui Simsui patogios lovos ar minkštos sofos, ant kurių galėtų išsitiesti, kai išsenka energijos rezervai, jis susmuks tiesiog ant grindų. Kol energijos rodikliai netaps vėl pakenčiami, jis ir neatsipeikės. Jei Simsus vargina skausmingi prisiminimai ar trikdantys košmarai, jie išsimiegos prasčiau. Jų rūpesčių šaltinį galėsite suprasti iš minčių balionėlių, snūduriuojant pakibusių virš galvos.

## Šlapimo pūslė (Bladder)

Simsų šlapimo pūslės poreikius gali patenkinti vienas vienintelis dalykas – tualetas. Jeigu jo nebus, galų gale Simsą ištiks bėda, kuri (nors šlapimo pūslės poreikis ir bus patenkintas) baigsis tuo, kad nukentės higiena, nebus išvengta nešvarumų namuose, jau nekalbant apie tai, kad tam Simsui bus labai gėda prieš kitus. Mokykite kūdikius naudotis puoduku.

## Higiena (Hygiene)

Nešvarūs Simsai skleidžia nemalonų kvapą, jiems sunku susidraugauti. Tad pasirūpinkite, kad Simsai visada būtų švarūs – nukreipkite juos į vonią ar į dušą, pasirūpinkite, kad nusiplautų rankas. Kūdikiams maudyti reikės vonelės.

## Komfortas (Comfort)

Po sunkios darbo dienos Simsams būtinai reikia pailsėti ir atsipalaiduoti. Įsitikinkite, kad pasirūpinote atitinkamais baldais ir šiokia tokia įranga, kur jie galėtų deramai atsipūsti.

## Pramogos (Fun)

Retkarčiais Simsams reikia atsipalaiduoti – pasirūpinkite žaislais, žaidimais bei kitokiomis pramogomis. Priklausomai nuo Simsų asmenybės, juos gali dominti skirtingi dalykai bei skirtinga veikla.

## Bendravimas (Social)

Simsams būtinai reikia turiningai praleisti šiek tiek laiko su draugais ir mylimaisiais. Tam kartais puikiausiai tinka ir pokalbis telefonu ar nedidelis flirtas. Bendravimas ne tik padeda patenkinti Simsų bendravimo poreikį – tuo pačiu šitaip kuriami tarpusavio santykiai ir užmezgamos naudingos pažintys, kurios vėliau gali praversti kopiant karjeros laiptais.

## Gyvenamoji aplinka (Environment)

Simsai būna kur kas lamingesni ir sveikesni, gyvendami švarioje aplinkoje, kurioje gausu gražių daiktų (kuo jie brangesni – tuo geriau). Bent keletas puošybos elementų kiekviename kambaryje ženkliai prisidės gerinant jūsų Simso gyvenamosios aplinkos įvertinimą. Išeinančio į darbą Simso nuotaika bus žymiai pakilesnė, jeigu išėjęs pro duris jis įžengs į gražų, kruopščiai prižiūrimą kiemą.

**Tvarkymasis:** Dėmesio! Vienas kitas Simsas gali būti nevala. Jeigu ką nors ištiko bėda ant kilimo svetainėje, pasirūpinkite tučtuojau viską išvalyti. Sugedęs maistas ar rietuvės

neplautų indų gali pritraukti musių ar kitų ne pačių maloniausių gyvių. Jeigu jums prireikia purškiamųjų nuodų tarakonams naikinti ar kviestis žiurkių naikintojus, tikriausiai jūsų Simsų gyvenamosios aplinkos įvertinimas – žemiau nulio. Užvalgę sugedusio maisto Simsai gali susirgti. Jei jūsų Simsui bloga (taip taip, jis gali ir vemti), užtikrinkite jam bent šiek tiek poilsio, kol atsigaus. Maža to, Simsai gali pasigauti kokį nors virusą ir net užkrėsti kitus Simsus.

## Tarpusavio santykiai (Relationships)

Simsų tarpusavio santykiais apibūdinama tai, kaip jie bendrauja vieni su kitais. Tarpusavio santykiams sukurti reikia laiko. Kai tarp Simsų pradeda megztis tarpusavio santykiai, keičiasi ir jų visuomeninių sąsajų galimybės. Tad nukreipkite Simsą žengti pirmuosius atsargius žingsnius draugystės link. Galbūt ši mergina – Džimo Simso gyvenimo meilė? O gal jis viską sugadins, pernelyg skubindamas santykius? Atsidarykite santykių valdymo pultą ir sekite Simsų santykių būklę bei šeimų istorijas.

- Spustelėkite santykių (Relationships) piktogramą ir atsidarykite santykių valdymo pultą.
- Spustelėkite atitinkamą piktogramą ir peržiūrėkite jūsų Simso santykius su šeimos nariais, draugais, kitais šeimynykščiais ar visais Simsais.

### Santykių matuoklis (Relationship Meters)

*Trumpalaikių santykių būklė*

*Ilgalaikių santykių būklė*

Visi socialiniai jūsų Simso gyvenimo ryšiai santykių valdymo pulte pateikti mažyčiais atvaizdais. Santykių matuoklis rodo kasdienių ir ilgalaikių santykių tarp Simsų lygį. Kai Simsas užmezga draugiškus santykius su kitu Simsu, strypeliai nusidažo žaliai, didėja ir skaičiai; jeigu šie santykiai ima blogėti, strypelis paraudonuoja, skaičiai ima mažėti.

Kasdienių santykių matuoklis rodo, ką jūsų Simsas mano apie kokį nors kitą Simsą tuo metu. Viso gyvenimo santykių matuoklis rodo, kaip susiklostė santykiai per ilgesnį laiką. Ilgalaikiai santykiai lemia, ar Simsas kitą Simsą laiko geriausiu draugu, mylimuoju, priešu ar paprasčiausiu pažįstamu. Dviejų Simsų santykis vienas į kitą anaiptol nebūtinai bus vienodas (galı atsitikti, kad Bobas myli Merę, bet Merė nenori Bobo net akyse matyti).

- Spustelėkite atvaizdus santykių valdymo pulte ir bus pateiktas iškrintantis informacinis langas, kuriame rasite smulkesnės informacijos apie jūsų pasirinktojo ir atvaizde esančio Simsų tarpusavio santykius.

  **Pastaba:** Jeigu kasdienių santykių su tam tikru Simsu rodiklis yra žemas, galbūt norėsite palaukti prieš inicijuojant sudėtingesnį bendravimą. Visuomeninis palaikymas arba atstūmimas veikia jūsų Simso bendravimo poreikio patenkinimą.

## Genealoginis (šeimos) medis (Family Tree)

Genealoginis medis vaizduoja jūsų Simso šeimos istoriją. Kas su kuo giminiuojasi? Kaip iš kartos į kartą buvo perduodami dominuojantys genai? O kiek šitos šeimos kartų jau gyveno aplinkoje?

- Spustelėkite genealoginio medžio piktogramą santykių valdymo pulto apatinėje dešiniojoje dalyje ir pamatysite pasirinktojo Simso šeimos genealoginį medį. Pasirinktasis Simsas bus genealoginio medžio centre. Spustelėkite bet kurį medžio Simsą. Medis pasikeis – dabar matysite to Simso giminystės ryšius.

## Sugebėjimai ir karjera (Skills and Career)

Norėdami užsidirbti pinigų, Simsai privalo dirbti. Tam, kad galėtų kopti karjeros laiptais, Simsams reikia užmegzti visuomeninius ryšius, susikurti jų tinklą ir vystyti savo sugebėjimus. Nieko nelaukite! Pasirūpinkite, kad jūsų Simsų vaikai ir paaugliai gerai mokytųsi – šitaip užtikrinsite jiems sėkmingą karjerą ateityje.

- Gyvenimo režime spustelėkite sugebėjimų ir karjeros (Skills and Career) piktogramą – atsidarysite sugebėjimų ir karjeros valdymo pultą.

### Karjeros informacinis pultas (Career Information Panel)

**Karjeros rūšys (Career Track)**

Simsai gali rinktis vieną iš dešimties karjeros rūšių; kiekvienai jų esama dešimties darbo lygių. Simsai gali rasti darbo pasiūlymų laikraštyje arba pasinaudoti kompiuteriu ir icškoti darbo internete. Jūsų Simso karjeros rūšies ir darbo lygio piktograma bus sugebėjimų ir karjeros valdymo pulto viršuje, kairėje pusėje.

- Sulaikykite kursorių virš bet kurios iš šių piktogramų: darbo lygio, kasdienio užmokesčio, darbo valandų arba darbo dienų – iškrintančiame informaciniame lange pamatysite Simso karjeros būklę ir statistiką.

**Darbo kokybė (Job Performance)**

Patikrinkite darbo kokybės matuoklį – galbūt Sofi Sim jau verta paaukštinimo? Jei jos darbo atlikimas vertinamas aukštais balais, be to, jeigu ji turi reikiamų sugebėjimų ir pakankamai šeimos draugų, gali būti, kad ji sulauks paaukštinimo. Pasistenkite užtikrinti, kad Sofi į darbą visąlaik nueitų laiku ir geros nuotaikos (nepražiopsokite į darbą vežančio automobilio). Visa tai pagerins Sofi darbo kokybę. O jei Sofi darbo kokybė itin prasta, ją gali pažeminti pareigose ar net išvis atleisti iš darbo.

**Pastaba:** Neretai pasitaiko, kad kuris nors šeimos Simsas gauna karjeros šanso kortelę (Career Chance Card). Kartais tai būna ištiės puiki proga – gali padėti jūsų Simsui peršokti keletą pakopų, kopiant karjeros laiptais aukštyn. Bet – dėmesio! Gali atsitikti ir taip, kad jūsų Simsui kortelė smogs tarsi lazda antru galu. Taigi, kai tik pasirodo karjeros šanso kortelė, jums teks rizikuoti – ir žiūrėti, kas iš to išeis.

**Šeimos draugai (Family Friends):** Po darbo kokybės matuokliu yra du skaičiai. Jie nurodo, kiek šeimos draugų privalo turėti Simsas, norėdamas sulaukti paaukštinimo. Viršutinis skaičius rodo, kiek draugų jūsų Simsas jau turi, o apatinis – kiek naujų reikia įsigyti, norint sulaukti paaukštinimo.

**Būtini sugebėjimai (Required Skills):** Be draugų, jūsų Simsui reikia dar ir tam tikrų sugebėjimų, norint žengti karjeros laiptais aukštyn. Peržiūrėkite sugebėjimų strypelius. Pamatysite ratukais apibrėžtus sugebėjimų lygius, kurie būtini tam, kad Simsas galėtų palypėti karjeros laiptais aukštyn.

**Mokymosi mokykloje lygis (School Performance):** Jaunieji Simsai kol kas nedirba, bet jie mokosi mokykloje. Jaunesniesiems Simsų visuomenės atstovams darbo kokybės matuoklis rodo pasiekimus ne darbe, o mokykloje. Pasirūpinkite, kad jaunieji Simsai visuomet atliktų namų darbus, o į mokyklą iškeliautų geros nuotaikos. Tada mokykloje jiems seksis geriau (ir jų pažymiai galbūt neišgąsdins tėvų).

**Pastaba:** Galbūt jūsų Simo tėvas apdovanotas ypatingais sugebėjimais deryboms, o gal jis tampa tikra draugijos siela prie pietų stalo? Jeigu taip, šį tėtį, o gal mamą, galite nusiųsti pas privačios mokyklos direktorių, kad įkalbėtų priimti jų vaiką į privačią mokyklą. Išsilavinimas privačioje mokykloje vėliau gali praversti siekiant karjeros aukštumų. Taigi, paskambinkite privačios mokyklos direktoriui ir pamėginkite – galbūt ir pasiseks.

### Sugebėjimai (Skills)

Tam, kad galėtų užimti vis aukštesnes pareigas darbe, Simsams būtina vystyti sugebėjimus. Skirtingose karjeros rūšyse sugebėjimai, reikalingi siekiant paaukštinimo, būna skirtingi, taip pat jie skiriasi ir tos pačios karjeros ribose, bet skirtinguose darbo lygiuose. Dabartinis Simso sugebėjimų lygis nurodomas sugebėjimų strypeliais. Simsai gali įgyti šių sugebėjimų:

**Maisto gaminimas (Cooking):** Simsai, kurių valgio gaminimo sugebėjimas aukšto lygio, gali paruošti įvairiausių gardžių patiekalų ir sau, ir visai šeimai.

**Mechanika (Mechanical):** Simsai, turintys aukšto lygio mechanikos sugebėjimų, gali suremontuoti sugedusius daiktus namuose žymiai greičiau nei tie, kurie tokių sugebėjimų neturi.

**Žavesys (Charisma):** Šie Simsai – malonūs pašnekovai, geriau nei kiti sugebantys įtikinėti. Simsai, turintys daugiau žavesio, pasakoja įdomesnes istorijas bei juokus.

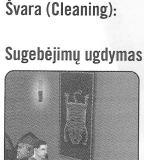
**Kūnas (Body):** Simsai, kurių kūnas geriau išvystytas, gali nugalėti fizinėse kovose ir būna atsparesni ligoms.

**Logika (Logic):** Aukšto lygio logika apdovanoti Simsai gali perprasti sudėtingus dalykus ir pasižymi intelektualiuose žaidimuose.

**Kūrybingumas (Creativity):** Aukšto kūrybingumo lygio Simsai sugeba tapyti tokius gerus paveikslus, kad gali juos pardavinėti ir neblogai uždirbti.

**Švara (Cleaning):** Simsai su aukšto lygio švaros sugebėjimais sugeba susikurti sveiką ir gražią aplinką, tiek namų viduje, tiek išorėje.

**Sugebėjimų ugdymas**



Norint ugdyti sugebėjimus, Simsams reikalingi daiktai sugebėjimams lavinti (pavyzdžiui, norint sustiprinti logiką, pravers šachmatai). Stebėdami sugebėjimų augimo matuoklį, kuris, ugdant sugebėjimą, pasirodys Simsui virš galvos, matysite, kaip auga Simso sugebėjimų lygis. Jeigu Simsai prastai nusiteikę, jie gali atsisakyti aukoti laiką ir energiją sugebėjimo ugdymui, kol nepasirūpinsite patenkinti svarbesnius jų poreikius.

Taip pat Simsai gali ugdyti sugebėjimus dirbdami. Pavyzdžiui, mechaniko sugebėjimus Simsas gali ugdyti remonuodamas sulūžusius daiktus. Taip pat Simsai gali ugdyti sugebėjimus ir žiūrėdami televizorių arba skaitydami knygas.

## Simologija

Kas iš tikrųjų yra jūsų Simsai? Atsidarykite Simologijos valdymo pultą – čia rasite informacijos apie Simsų asmenybę, pomėgius ir prisiminimus.

### Asmenybė (Personality)

Asmenybė lemia tai, kaip Simsai reaguoja į juos supantį pasaulį, kaip laikui bėgant mažėja jų poreikiai, ką jie mėgsta ir ko nemėgsta veikti, kaip jie sąveikauja tarpusavyje. Asmenybės bruožus galite jiems priskirti tada, kai naudojatės naujos šeimos kūrimo įrankiu (žr. psl. 12). Arba asmenybės bruožus Simsas gali paveldėti iš tėvų.

**Pastaba:** Kiekviename asmenybės bruožo strypelyje pamatysite baltą liniją, rodančią, kokia buvo šio Simso asmenybė gimimo (arba sukūrimo) metu. Simso tėvai gali padėti išmokyti vaikus būti maloniais arba tvarkingais. Visuomeninės sąveikos papildomame meniu, apibrėžiančiame tėvų ir vaikų santykius, tarp kitų įmanomų ugdyti asmenybės bruožų yra ir tokių pasirinkimo variantų kaip atidumo skatinimas.

Spustelėkite asmenybės (Personality) piktogramą ir atsidarysite asmenybės valdymo pultą.

**Simso biografija (Sim Bio)**

- Spustelėkite Simso biografijos (Sim Bio) piktogramą, norėdami perskaityti arba užrašyti trumpą asmeninės Simso istorijos aprašą.

**Asmenybės bruožai (Personality Traits)**

Esama dešimties asmenybės bruožų, kurių kiekvienas daro poveikį Simso elgesiui. Asmenybės bruožai sugrupuoti poromis: kiekviena pora išreiškia kraštutines priešingybes.

- Sulaikykite kursorių virš kiekvieno asmenybės bruožo. Pasirodys iškrintantis informacinis langas, kuriame rasite asmenybės bruožo aprašą ir šiek tiek užuominų apie tai, kaip šis bruožas gali paveikti jūsų Simso elgesį ir santykius su kitais.

Asmenybės bruožų poros yra šios: nevaleika/tvarkingas (Sloppy/Neat), drovus/draugingas (Shy/Outgoing), tingus/aktyvus (Lazy/Active), rimtas/žaismingas (Serious/Playful) ir niurzga/malonus (Grouchy/Nice).

**Fizinė būklė (Fitness)**

Fizinės būklės matuoklis greitai parodo jūsų Simso fizinę būklę. Jei fizinės būklės lygis pernelyg žemas, gali būti, kad jūsų Simsas priaugo svorio. Pats metas paplaukioti ar paprakaituoti su treniruokliais.

**Pomėgiai (Interests)**

Pomėgius atspindi temos, kuriomis Simsai gali kalbėtis. Simsams būtini pomėgiai, kad galėtų turiningai bendrauti su kitais Simsais ir susirasti draugų. Pirkdami žurnalus Simsai gali labiau susidomėti kai kuriomis sritimis. Kai pasiekiamas maksimalus pomėgio lygis, mėginant tą pomėgį stiprinti dar labiau, neišvengiamai nukentės kitas.

- Sulaikykite kursorių virš kiekvieno pomėgio – pamatysite iškrintantį informacinį langą, kuriame bus to pomėgio aprašas ir pasiūlyta būdų, kaip susidomėti ta sritimi.

  **Bendras pomėgių lygis:** Pomėgių lygio strypelis pomėgių pulto apačioje parodo, ar jūsų Simsui liko vietos įgyti dar daugiau pomėgių.

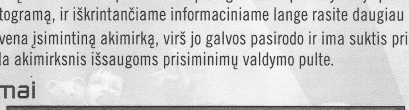
  **Pastaba:** Vyresnieji Simsai, kurių pomėgių lygis aukštas, gali sudominti jaunesnius Simsus, dalydamiesi su šiais savo pomėgiais, bet tik tuo atveju, jei jų tarpusavio santykiai pakankamai geri. Jeigu sąveika įmanoma, tuomet vyresnysis Simsas augins jaunesniojo pomėgių lygį.

## Prisiminimai (Memories)

Jūsų Simsas prisimins svarbiausius gyvenimo įvykius – tai jo prisiminimai. Prisiminimų valdymo pultas leis jums suprasti, kaip jūsų Simsas suvokia savo praeitį. Prisiminimų piktogramos išdėstomos chronologine tvarka.

- Spustelėkite prisiminimų (Memories) piktogramą Simologijos valdymo pulte ir galėsite užmesti akį į savojo Simso praeitį.
- Sulaikykite kursorių virš kiekvieno prisiminimo piktogramos ir pamatysite jo pavadinimą. Spustelėkite prisiminimų piktogramą, ir iškrintančiame informaciniame lange rasite daugiau detalių apie jį.
- Kai Simsas išgyvena įsimintiną akimirką, virš jo galvos pasirodo ir ima suktis prisiminimo piktograma. Tada akimirksnis išsaugoms prisiminimų valdymo pulte.

## Apdovanojimai




Apdovanojimų būna dviejų rūšių: siekių apdovanojimai (Aspiration Rewards) ir karjeros apdovanojimai (Career Rewards). Kiekvienas apdovanojimų katalogas suteikia to nusipelniusiam Simsui galimybę įsigyti daiktų, kurie gyvenimo kelyje gali labai praversti.

- Spustelėkite apdovanojimų (Rewards) piktogramą ir atsidarysite apdovanojimų valdymo pultą. Spustelėkite ASPIRATION REWARDS arba CAREER REWARDS mygtuką ir pamatysite, kokius daiktus gali įsigyti jūsų Simsas. Atidarius apdovanojimų katalogą, žaidimas sustabdomas.
- Apdovanojimai, kuriuos gali įsigyti jūsų Simsas, rodomi spalvotai. Nepasiekiami apdovanojimai yra pilki.
- Sulaikykite kursorių virš apdovanojimų daikto – pamatysite jo pavadinimą. Spustelėjus, atsidarys iškrintantis informacinis langas, kuriame rasite apdovanojimo aprašą. Informacijos galite gauti apie bet kurį apdovanojimų daiktą, nepriklausomai nuo to, ar jūsų Simsas jo nusipelnė, ar ne.
- Spustelėkite apdovanojimo daiktą, jei norite jį pasirinkti. Tada spustelėkite rankos įrankį. Dabar galite perkelti apdovanojimų daiktą į sklypą. Dar kartą spustelėkite, kai apdovanojimų daiktas atsiduria tiksliai toje vietoje, kur jį ir norite padėti.

## Siekių apdovanojimai (Aspiration Rewards)

Siekių apdovanojimus galima pirkti už apdovanojimų taškus, kurių Simsas sukaupia įgyvendindamas poreikius. Kai tik Simsas patenkina kokį nors poreikį, virš Simso galvos pasirodo jo pelnytų apdovanojimo taškų skaičius. Simso sukauptų apdovanojimų taškų skaičius rodomas siekių apdovanojimų kataloge.

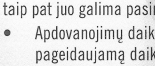
Kai nusiperkate ir įvedate į žaidimą vieną iš siekių apdovanojimų, už jį sumokėtas taškų kiekis išskaičiuojamas iš Simso sąskaitos. Rinkitės išmintingai, kadangi siekių apdovanojimų NEGALIMA grąžinti ir susigrąžinti už juos sumokėtų taškų. Kiekvienas siekių apdovanojimas gali būti panaudojamas tam tikru būdu ir gali padėti Simsui įgyvendinti sunkiau patenkinamus poreikius. Bet kuris namuose gyvenantis Simsas gali pasinaudoti siekių apdovanojimu, bet būkite atidūs: jį panaudojęs Simsas gali sulaukti labai jau nepageidautinų pasekmių – tai priklauso nuo jos ar jo siekių rezultato.

### Karjeros apdovanojimai

Karjeros apdovanojimai gali padėti Simsui pagerinti sugebėjimų lygį, taigi, jis gali daugiau pasiekti profesinėje srityje. Karjeros ribose pasiekę tam tikrą pareigų lygį, Simsai „atsirakina" ir atitinkamus karjeros apdovanojimus. Kai karjeros apdovanojimas atsiduria namuose, jis praverčia visiems namų gyventojams. Apdovanojimas padeda toliau vystyti sėkmingai karjerą darančio Simso sugebėjimus, taip pat juo galima pasinaudoti apmokant ir kitus šeimos Simsus – šių sugebėjimai irgi išauga.

- Apdovanojimų daiktai, kuriuos jūsų Simsas gali įsigyti, pateikiami spalvotai. Spustelėkite pageidaujamą daiktą ir perkelsite jį į Simsų pasaulį.

## Senstantis Simsas



Simsų pasaulis be paliovos keičiasi. Laiko tėkmę galima įžvelgti ne tik tada, kai ženkliai išauga Džino Sim sugebėjimas gaminti valgį, bet ir stebint, kaip jį pražysta, iš jaunos mergaitės išaugusi į gražią moterį. *The Sims 2* žaidime jūsų Simsai nugyvena visą gyvenimą: nuo gimimo iki mirties. Kiekvieno Simso gyvenime esama šešių konkrečiai apibrėžtų amžiaus tarpsnių; kiekviename jų laukia savi iššūkiai ir galimybės. Naujagimiai ūgteli ir tampa ropojančiais kūdikiais, savo ruožtu šie išauga iki vaikų. Paskui mūsų laukia paauglių pasaulis. Paaugliai brėsta, tampa suaugusiais, o šie savo ruožtu sensta ir virsta pagyvenusiais Simsais – senoliais, kurie, tebegyvendami savojoje Simsų aplinkoje, gali perduoti kitiems savo išmintį, jei sugebėjo jos per gyvenimą sukaupti.

**Perėjimas iš vieno amžiaus tarpsnio į kitą (Age Transition):** Kai jūsų Simsui ateina metas pereiti iš vieno amžiaus tarpsnio į kitą, viršutiniame dešiniajame žaidimo ekrano kampe pasirodo žinutė apie tai. Kai tik pastebite šią žinutę, galite tuojau pat sėsti prie telefono ir suorganizuoti savajam Simsui gimtadienio pokylį. Vis dėlto nesijaudinkite: jei gimtadienio pokylio ir nesurengsite, Simsas vis vien pereis į kitą amžiaus tarpsnį.

Simsų šeimos gali išgyventi kūdikio laukimo ir gimimo džiugesį. O sulaukę gyvenimo pabaigos, Simsai miršta nuo senatvės. Priklausomai nuo Džozefo Simso siekių rezultato, jis gali nugyventi ir ilgesnį, turiningesnį gyvenimą, bet gali mirti ir anksčiau: jo amžių sutrumpins nuolat kamuojanti neviltis bei rūpesčiai dėl neįgyvendintų siekių bei įsikūnijusių baimių.

**Ligos (Sickness):** Simsai taip pat ir suserga, jie gali užkrėsti ir kitus Simsus. Ligos kenkia nuotaikai, higienai ir gyvenamajai aplinkai. Susirgusiems Simsams būtinas poilsis.

**Pastaba:** Žaidimo sukčiavimo funkcija gali padėti jums „išaldyti" senėjimo procesą. Paspauskite **CTRL + SHIFT + C**. Sukčiavimo teksto įvedimo lange, kuris pasirodys žaidimo ekrano viršuje, kairėje pusėje, įveskite komandą „Aging off" ir paspauskite **ENTER**. Jei norite, kad smiltys smėlio laikrodyje vėl imtų byrėti, dar kartą atsidarykite sukčiavimo teksto įvedimo langą, įveskite komandą „Aging on" ir paspauskite **ENTER**.

## Išsikraustymas (Moving Out)

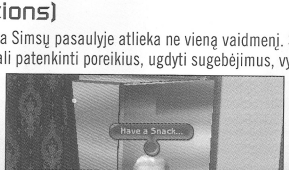
Suaugę ir pagyvenę Simsai gali nusprėsti išsikraustyti, pasinaudodami pasiūlymais, gautais iš laikraščių ar per kompiuterį. Niekas neprivalo išsikraustyti vienas: drauge gali išsikelti ir kiti šeimos nariai. Šios atsiskiriančios šeimos persikelia į šeimų archyvą, iš kur galite jas įkelti į kitą sklypą. Taip pat suaugę ir pagyvenę Simsai gali prisijungti prie kokio nors kito namo šeimynykščių – per santuoką, arba jei senbuviai juos pakviečia. Pakviesti persikraustantys Simsai drauge gali atsivesti ir kitų savo šeimos narių.

## Gyvybės draudimas (paveldėjimas) (Life Insurance (Inheritance))

Nors nusenusio Simso mirtis gali sukelti sielvartą jo šeimai ir draugams, vis dėlto pastarieji gali ir pralinksmėti, sulaukę brangiojo velionio palikimo – krūvos simoleonų. Kai Simsas miršta nuo senatvės, pasirodo pranešimas, iš kurio jūs ir jūsų Simsai sužinote, kad SimCity draudimo kompanija šiuo praradimo laikotarpiu atskuba jums į pagalbą. Pranešime rasite sąrašą tų Simsų, kurie paminėti velionio senolio Simso testamente. Pinigai neišskaičiuojami iš mirusiojo Simso šeimos. Kiekvieno Simso gaunama pinigų suma priklauso nuo to Simso ilgalaikių santykių su velioniu seneliu ir nuo senelio siekių rezultato mirties metu.

# Sąveika (Interactions)

Daiktai, Simsų draugai ir šeima Simsų pasaulyje atlieka ne vieną vaidmenį. Sąveika su bet kuriuo iš šių išvardytų dalykų, be kita ko, gali patenkinti poreikius, ugdyti sugebėjimus, vystyti pomėgius.




## Sąveika su daiktais

- Spustelėkite daiktą – šitaip nukreipsite Simsą sąveikai su juo. Sąveikų meniu rasite nurodymų, kaip Simsas gali panaudoti tą daiktą. Jei jūsų Simso sąveika su šiuo daiktu negalima, kursorius, kai jį sulaikote virš daikto, tampa pilkas.
- Norėdami atšaukti pasirinkimą sąveikos meniu, spustelėkite dešinįjį pelės klavišą arba kairiuoju spustelėkite bet kurioje žaidimo ekrano vietoje už meniu ribų. Taip pat galite paspausti **ESC**.

Esama keleto daiktų, kurie Simsams gali ypač praversti.

**Telefonas (Phones)**

Telefonas yra nepamainomas būdas pasiekti daugelį paslaugų ir progų, esančių už Simsų namų ribų. Simsams reikės naudotis telefonu norint:

- Pasikviesti į svečius draugą (arba susitarti su kuo nors susitikti visuomeninės paskirties sklype).
- Užsisakyti picą ar kitų maisto produktų.
- Užsisakyti paslaugą (pavyzdžiui, išsikviesti namų tvarkytoją arba dezinsekcijos tarnybos darbuotoją).
- Paskambinti į specialiąsias tarnybas (pavyzdžiui, policiją arba gaisrinę).
- Išsikviesti taksi nuvažiuoti į visuomeninės paskirties sklypą arba grįžti iš jo.
- Paskambinti į darbą ir paprašyti laisvos dienos arba pranešti apie sprendimą išeiti į pensiją.

**Pastaba:** Telefonas taip pat reikalingas norint surengti pobūvį (Throw A Party). Pobūviai padeda Simsams užmegzti pažintis, bendrauti, susirasti draugų. Simsai gali surengti keturių rūšių pobūvius: gimtadienio, vestuvių, auksinių sukaktuvių minėjimus ar paprasčiausius susibėgimus pabūti drauge. Nupirkite Simsams pobūviams reikalingų atributų pirkimo katalogo įvairenybių kategorijoje. Jeigu pobūvis pavyksta, po jo gali ženkliai pagerėti Simsų nuotaika.

**Veidrodžiai ir drabužių spintos (Mirrors and Wardrobes)**

Tam, kad padėtumėte Simsams keisti stilių ar pasiruošti didesniam pokyliui, jums prireiks veidrodžio.

- Spustelėkite bet kurį veidrodį, tada sąveikos meniu pasirinkite CHANGE APPEARANCE. Keiskite drabužius, šukuoseną, papuošalus ir kita.

Nukeliaukite į visuomeninės paskirties sklypo drabužių parduotuvę ir apsirūpinkite naujais apdarais, taip pat visuomet galite kurti drabužius patys. Nusipirkite drabužių spintą, kad visus, kiekvienai progai skirtus Simsų drabužius galėtumėte laikyti po ranka.

## Sąveika su kitais Simsais

Santykiai su kitais Simsais, be kita ko, patenkina kelis jūsų Simso poreikius ir norus. Visuomeniniai ryšiai gali ir pagerinti, ir pablogінti jūsų Simso santykius su kitais.

- Norėdami pradėti sąveiką su kitu Simsu, spustelėkite tą Simsą. Visuomeninių ryšių meniu pamatysite skirtingus socialinius ryšius, galimus tarp dviejų pasirinktų Simsų.

Tą socialinių ryšių meniu, kurį matote, lemia jūsų Simso santykių su antruoju Simsu kokybė, o taip pat ir jo amžius bei asmenybė. Tai, kad jūs nukreipiate Simsą užmegzti socialinį ryšį, dar anaiptol savaime nereiškia, kad jam pasiseks. Antrasis Simsas gali atstumti bandymą užmegzti ryšį su juo – tai priklausys nuo to, kaip jis tuo metu jaučiasi.

**Sąveikų grandinė (Interaction Queue)**

Kai priskiriate Simsui veiksmą (sąveiką), to veiksmo piktograma pasirodo žaidimo ekrano viršuje kairėje pusėje. Tokios piktogramos jungiasi į sąveikos grandinę – ji padės jums susigaudyti, ką sumąstė jūsų Simsas.

- Sulaikykite pelės kursorių virš vienos piktogramų sąveikos grandinėje ir pamatysite nuorodą, apibūdinančią veiksmą. Vienu metu galite nurodyti Simsui vieną po kito atlikti ne daugiau kaip aštuonis veiksmus.
- Norėdami ištrinti vieną veiksmą grandinėje, spustelėkite veiksmo piktogramą. Pasirodys raudonas X ženklas, paskui sąveika išnyks. Veiksmai, esantys grandinėje po ištrintojo, pasistumia į tuščią vietą chronologine tvarka.

## Savarankiškos sąveikos (Autonomous Interactions)

Retkarčiais atsitinka ir taip, kad Simsai imasi veikti savo nuožiūra. Simsų savarankiškos sąveikos irgi pasirodo sąveikų grandinėje. Paprastai jūsų nurodymai savarankiškas sąveikas nustelbia – nebent jūsų Simsas veiktų aplinkybių spiriamas. Simsai, kurių siekių įvertinimas žemas, paprastai linkę veikti nepriklausomai. Jaunesni Simsai kartais regresuoja ir pradeda elgtis taip, kaip jų amžiuje jau visiškai nepridera. Vyresni Simsai veikia neproduktyviai, dažnai klysta. Tačiau nenusiminkite: savarankiškas sąveikas galite panaikinti vienu pelės klavišo spustelėjimu.

# Pirkimo režimas (Buy Mode)

Smagus apsipirkimas gali užtikrinti jūsų Simsams nemaža džiaugsmo. Žaisdami jūs sužinosite, kaip įvairūs daiktai veikia jūsų Simsus. Na kaip, pasiruošę šį bei tą nusipirkti?

- Universaliajame valdymo pulte (UVP) spustelėkite BUY MODE. Atidarius pirkimo režimą, žaidimas stabdomas. Sugrįžus atgal į gyvenimo režimą, jis tęsis tokiu pat greičiu, kokį buvote nustatę anksčiau.

# Bendrieji įrankiai (General Tools)

## Rankos įrankis (Hand Tool)

Kai tik įeinate į pirkimo režimą, kursorius automatiškai virsta rankos įrankiu. Rankos įrankis suteikia jums galimybę judinti ir sukioti daiktus.

### Daiktų išdėliojimas/perdėliojimas

- Rankos įrankis yra gamintojo nustatytas įrankis, pasirodantis, kai įeinate į pirkimo režimą. Jei jis šiuo metu nėra pasirinktas, spustelėkite rankos įrankį. Kai kursorius atsiduria virš daikto, kurį galima pajudinti, pavirsta rankos įrankio simboliu.
- Norėdami ką nors pajudinti rankos įrankiu, spustelėkite daiktą ir tuoj pat šį atleiskite. Dabar galite perkelti daiktą į tiksliai pasirinktą vietą bet kuriame namų aukšte.
- Norėdami daiktą pasukti, spustelėkite jį rankos įrankiu ir pelės klavišą laikykite nuspaustą. Kursorius virsta dviem rodyklėmis. Dabar galite daiktą pasukti, tempdami pelę į kairę arba dešinę, arba spausdami < ar >. Kai daikto padėtis jus tenkina, pelės klavišą atleiskite.
- Kai atsigabenate ką tik įsigytą daiktą, pasirodo jo kontūras – žalias tada, kai daiktą toje vietoje statyti galima, ir raudonas – kai negalima. Mažos rodyklėlės rodo priekinę pirkinio pusę.
- Suradote daiktui tinkamiausią vietą? Spustelėkite kairįjį pelės klavišą. Rankos įrankis daiktą paleis.

### Daikto ištrynimas (arba: kaip man atsikratyti šitos kėdės?)

Štai kaip ištrinti daiktus iš Simsų gyvenamosios aplinkos:

1. Spustelėkite daiktą rankos įrankiu.
2. Pastumkite kursorių į pirkimo režimo valdymo pultą ir spustelėkite – taip daiktą parduosite (arba paspauskite **DEL**, kol daiktas vis dar prikabintas prie kursoriaus). Grąžinamo daikto kainą pamatysite valdymo pulte – kartais tai padeda, kai tenka priimti skausmingą sprendimą.

- Ištrynus daiktą, dabartinė jo vertė pridedama prie šeimos sąskaitos. Paprastai grąžinant daiktą jo kaina būna kritusi, tad tikriausiai jūs nebeatgausite tokios pat sumos, kokią išleidote tam daiktui pirkti.
- Jau gailitės? Spustelėkite – ir daiktas grįš į namus arba sklypą. Arba prieš spausdami **DEL**, paspauskite **ESC**.

  **Patarimas:** Galbūt jūs sumanysite ištrinti daiktą tam, kad atlaisvintumėte vietos kokiam nors naujam daiktui, bet turėkite omeny, kad galite pasinaudoti dizaino režimu ir pakeisti daikto išvaizdą. Verčiau pataupykite simoleonus ir daiktus perprojektuokite, užuot skubinęsi pirkti naujus.

## Pipetės įrankis (Eyedropper Tool)

Nesinori knaisiotis po visą katalogą ieškant tokios pat lentynos? Pipetės įrankis padės jums greitai atpažinti norimus pirkti daiktus.

- Spustelėkite pipetės įrankį. Kursorius virsta pipete. Dabar pastumkite jį virš daikto. Pasirodys daikto pavadinimas.

  **Pastaba:** Tuo pačiu galite pasinaudoti ir įsigydami sienas bei grindis! Jeigu naudojatės pipetės įrankiu šioms konstrukcijos detalėms pirkti, žaidimas persijungia į statybų režimą.
- Jeigu spustelėsite daiktą pipetės įrankiu, prie jūsų kursoriaus prisikabins lygiai toks pat daiktas. Dabar jau galite gabenti daiktą į pageidaujamą vietą ir sukioti. Kataloge parodomas pasirinktas daiktas, tad galite pirmiausia pasitikrinti jo kainą, dar prieš apsispręsdami išleisti nelengvai uždirbtus simoleonus.
- Neužmiršk ite: kai spustelite *dėti* daiktą į vietą, tai reiškia, kad jį nusipirkote – ir atitinkamai už jį sumokėjote.
- O gal pirkti nebenorite? Paspauskite **ESC**, ir daiktas atsikabins nuo kursoriaus.

## Dizaino įrankis (Design Tool)

Išmėginkite ranką keisdami vidaus apdailą su dizaino įrankiu. Pasinaudokite šiuo įrankiu atnaujinti ar patobulinti tuos daiktus, kuriuos jūsų Simsai jau turi. Nors tai šiek tiek kainuos, bet imtis to iš tikrųjų verta, be to, tai bus gerokai pigiau nei pirkti visai naują daiktą.

- Spustelėkite dizaino įrankio piktogramą.
- Sulaikykite kursorių virš daikto. Jeigu jo dizainą galima pakeisti, jums bus pateikti paryškinti variantai.
- Spustelėkite daiktą. Jeigu yra variantų pakeisti daikto dizainą, judinamame dizaino paletės lange pamatysite, iš ko galite rinktis, o drauge ir daikto perprojektavimo kainą. Kartais galima pakeisti daugiau nei vieną daikto elementą. Stumdydami langą peržiūrėkite visus įmanomus variantus. Paletėje pateikiami visi, iš kurių galite rinktis.
- Spustelėkite atvaizdus, norėdami pakeisti daikto išvaizdą. Kai daiktas jau atrodo taip, kaip jums norisi (jo išvaizda keičiasi ekrane), spustelėkite patvirtinimo piktogramą ( ✔ ) dizaino paletėje.
- Jeigu nusprendėte, kad dar galite pagyventi ir su senosios išvaizdos daiktu, spustelėkite komandos atšaukimo piktogramą (X).

## Dienos/nakties vaizdas (Day/Night View)

Simsai garbina šviesą – ir dieną, *ir* naktį. Gal norite patikrinti, ar įsigijote pakankamai šviestuvų, kad jie deramai išsklaidytų tamsą?

Spustelėkite dienos/nakties vaizdo (Day/Hight View) piktogramą. Tai suteikia jums galimybę laikinai pakeisti vaizdą iš dieninio į naktinį. Paros metas nepasikeičia.

## Komandos atšaukimas ir grąžinimas

Jūs galite atšaukti bet kurį nutarimą pirkti, perstatymą ar perprojektavimą – viską, ką nuveikėte po to, kai įėjote į pirkimo režimą. Oi! Kai ką vis dėlto norėtumėte susigrąžinti? Tam yra redo komanda.

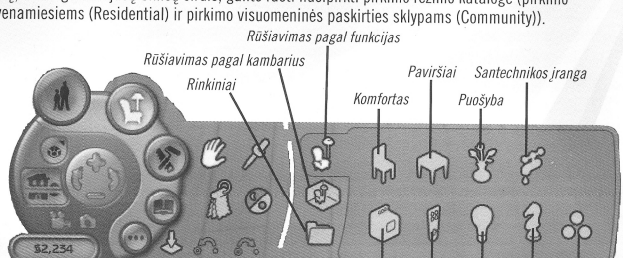
- Norėdami panaikinti kokį nors veiksmą, spustelėkite Undo piktogramą pirkimo režimo valdymo pulte. Galite panaikinti visus veiksmus (išskyrus dienos/nakties vaizdą). Nusipirkote ne tokią kėdę, kokios norėjote? Spustelėkite Undo – kėdės neliks, o už ją sumokėta suma grįš į Simsų sąskaitą. Spuščiodami toliau, iš eilės panaikinsite ankstesnius veiksmus.
- O gal vis dėlto jums reikalinga ta kėdė, kurios ką tik atsisakėte? Spustelėkite Redo piktogramą.

## Užlipti aukštu aukščiau/nulipti aukštu žemiau

Spustelėkite, norėdami judėti name vertikaliai. Tą patį veiksmą galite atlikti spausdami **PAGE UP** ir **PAGE DOWN**.

# Pirkimo režimo katalogas (The Buy Mode Catalog)

Viską, ko tik geidžia jūsų Simsų širdis, galite rasti nusipirkti pirkimo režimo kataloge (pirkimo gyvenamiesiems (Residential) ir pirkimo visuomeninės paskirties sklypams (Community)).




## Pirkimo gyvenamiesiems sklypams režimo katalogas

Šis katalogas suskirstytas į tris dalis pagal rūšis. Daiktus galima apžiūrinėti pagal *rūšis*, pagal *kambarius* arba pagal *rinkinius*. Rūšių ir kambarių skyriuose rasite visus kataloge esančius daiktus. Paskirstymas pagal rinkinius padės jums tuos daiktus organizuoti.

### Rūšiavimas pagal funkcijas (Sort by Function)

Norėdami susipažinti su kataloge esančiomis prekėmis pagal jų funkcijas, spustelėkite rūšiavimo pagal funkcijas (Sort by Function) piktogramą. Pasirodys išvardytosios funkcijų kategorijos. Kiekvienoje kategorijoje esama porūšių, dar smulkiau suskirstančių katalogą, kad apsipirkinėjant jums būtų lengviau susigaudyti. Spustelėkite kokią nors kategoriją, pavyzdžiui – komfortas, ir pamatysite porūšius (kėdės, lovos ir pan.). Kai pasirinksite lovas, jums bus parodytos visos kataloge esančios lovos.

**Pastaba:** Kiekvienoje kategorijoje rasite porūšį, pavadintą „viskas" (All). Spustelėkite All porūšį ir pamatysite visus tos kategorijos daiktus.

Norite grįžti į pagrindinį rūšiavimo pagal funkcijas lygį? Kai pasirenkate vieną iš pagrindinių rūšiavimo pagal funkcijas kategorijų, prie rūšiavimo pagal funkcijas piktogramos pridedamas BACK mygtukas. Spustelėkite BACK mygtuką – taip uždarysite kategoriją ir grįšite į pagrindinį rūšiavimo pagal funkcijas katalogo lygį.

### Rūšiavimas pagal kambarius (Sort by Room)

Jums prireikė apstatyti Simsų svetainę? Peržiūrėkite pirkimo režimo katalogą pagal kambarius.

- Spustelėkite rūšiavimo pagal kambarius (Sort by Room) piktogramą. Kambarių kategorijos yra šios: svetainė, valgomasis, miegamasis, studija, išorė, virtuvė, vaikų kambarys ir vonia. Kiekvienoje kategorijoje rasite daiktus, tinkamus konkrečiai patalpai. Žinoma, kiekviena kategorija suskirstyta į porūšius.
- Kambarių kategorijų porūšiai kiekvienam kambariui yra vienodi – jie tokie pat kaip ir rūšiavimo pagal funkcijas kategorijų porūšiai (komfortas, paviršiai, puošyba, santechnikos įranga, prietaisai, elektronika, šviestuvai, pomėgiai, įvairenybės). Ne kiekvieno kambario kategorijoje rasite daiktų visuose porūšiuose. Tarkime, jums tikriausiai niekada neprireiks viryklės vonioje. Tokiu atveju porūšio piktogramos pasirodys tik kontūras.
- Užmiršote, kurį kambarį apstatinėjate? Nėra ko baimintis: jūsų pasirinktos kambario kategorijos piktograma rodoma virš porūšių kategorijų.

Norite grįžti į pagrindinį rūšiavimo pagal kambarius lygį? Kai pasirenkate vieną iš pagrindinių rūšiavimo pagal kambarius kategorijų, greta rūšiavimo pagal kambarius piktogramos pridedamas BACK mygtukas. Spustelėkite BACK – ir uždarysite kategoriją, grįšite į pagrindinį rūšiavimo pagal kambarius katalogo lygį.

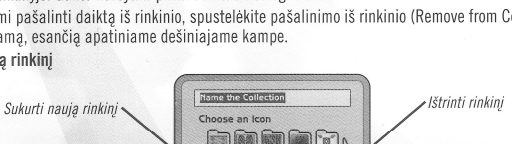
## Rūšiavimas pagal rinkinius (Sort by Collection)

Galite susikurti rinkinius daiktų, kuriuos norite sugrupuoti į vieną vietą (pavyzdžiui, daiktai, kurie yra taškuoti). Šie rinkiniai gali būti bendri pirkimo ir statybų režimams. Jūsų ar kieno nors kito sudarytuose rinkiniuose gali būti daiktai iš bet kurio minėto režimo (išskyrus statybų įrankius). Gali būti, kad norėsite susidaryti rinkinį, kuriame būtų ne tik kėdės ir stalai, bet ir tam tikro dizaino langai bei durys.

**Rinkinio naršymas**

- Norėdami pasiekti rinkinį, spustelėkite COLLECTION mygtuką. Pradžiai pateikiame jums keletą rinkinių pavyzdžių.
- Peržiūrėkite Centrinės Azijos rinkinį. Perverskite rinkinių aplankus ir spustelėkite Centrinės Azijos rinkinio (Central Asian Collection) piktogramą.
- Atsidarys šoninis valdymo pultas, jame pamatysite šiame rinkinyje esančius daiktus. Visa, kas pirkimo arba statybų režimo kataloguose yra, tarkime, susiję su tymo audinio (Moroccan), pasirodys šiame rinkinyje. Galite naršyti ir pirkti daiktus tiesiog iš čia.
- Norėdami pašalinti daiktą iš rinkinio, spustelėkite pašalinimo iš rinkinio (Remove from Collection) piktogramą, esančią apatiniame dešiniajame kampe.

**Sukurti naują rinkinį**




1. Norėdami atsidaryti rūšiavimo pagal rinkinius valdymo pultą, spustelėkite COLLECTIONS mygtuką.
2. Spustelėkite CREATE NEW COLLECTION mygtuką, esantį apatiniame kairiajame kampe. Įveskite rinkinio pavadinimą, tada pasirinkite aplanko piktogramą. Spustelėkite patvirtinimo (Accept) piktogramą, ir aplanko piktograma pasirodys rinkinių sąraše.

   **Pastaba:** Add to Collection (pridėti prie rinkinio) lange taip pat galite rinktis Create New Collection (žr. toliau).
3. Norėdami priskirti daiktą rinkiniui, atsidarykite rūšiavimo pagal kambarius arba rūšiavimo pagal funkcijas vaizdą.
4. Pasirinkite daiktą ir iškrintančiame informaciniame lange spustelėkite ADD TO COLLECTION mygtuką.
5. Rinkinio pasirinkimo lange (Select a Collestion) pasirinkite rinkinio aplanką.
6. Spustelėkite ACCEPT mygtuką – pridėsite daiktą prie to rinkinio. Jeigu grįšite į rūšiavimą pagal rinkinius ir peržiūrėsite tą rinkinį, pamatysite daiktą ten. Tą patį daiktą galite padėti į skirtingus rinkinius.
7. Apsigalvojote ir daikto dėti į rinkinį nebenorite? Spustelėkite CANCEL mygtuką.

**Rinkinio ištrynimas**

- Spustelėkite COLLECTIONS mygtuką – atsidarysite rūšiavimo pagal rinkinius valdymo pultą.
- Pirmiausia spustelėkite jūsų netenkinantį rinkinį – šitaip jį pasirinksite. Dabar spustelėkite DELETE COLLECTION mygtuką rinkinių zonoje. Nesijaudinkite, jokių daiktų neprarasite – nebebus tik rinkinio. Norėdami šiuos daiktus surasti, pasinaudokite rūšiavimu pagal funkcijas arba rūšiavimu pagal kambarius.

## Pirkimo visuomeninės paskirties sklypams režimo katalogas

Norite pagal savo skonį įrengti bendruomeninį plaukimo baseiną? Jeigu ką nors perkate visuomeninės paskirties sklypams ar statote juose, jums (tiksliau, jūsų Simsams) tai nekainuos nė simoleono.

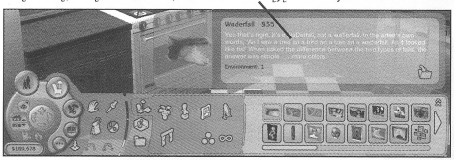
Kiekvienoje pirkimo visuomeninės paskirties sklypams režimo katalogo kategorijoje daiktai, remiantis jų funkcijomis, suskirstyti į porūšius (komfortas, paviršiai, puošyba, santechnikos įranga, prietaisai, elektronika, šviestuvai, pomėgiai, įvairenybės). Virš kiekvieno porūšio pamatysite kategorijos

piktogramą (ir BACK mygtuką) – ji skirta tam, kad nepamirštumėte, kur esate. Kai norėsite grįžti į pagrindinį katalogą, spustelėkite BACK mygtuką.

## Pirkimas iš pirkimo režimo katalogų

Jau viską apžiūrėjote ir pagaliau radote kėdę, kuri idealiai tinka prie jūsų virtuvės stalo? Tai gal jau pasiruošę ir pirkti?

*Apžiūrėkite bendrą vaizdą, kad įsitikintumėte, ar daiktas iš tikrųjų atitinka jam keliamus reikalavimus*



- Pastumkite kursorių virš pageidaujamo daikto kataloge, ir informacinis tekstas praneš jums daikto kainą. Jūsų sąskaitoje šiam daiktui simoleonų nepakanka? Daikto atvaizdas bus apvestas raudonu kontūru.
- Prieš pirkdami norėtumėte gauti daugiau informacijos? Spustelėkite pasirinktą variantą ir pasirodys iškrintantis informacinis langas su informacija, be kita ko – ir kokius svarbiausius reikalavimus daiktas atitinka.
- Jei atsidarėte apdailos pasirinkimo variantus, iškrintantis informacinis langas informuos jus, iš ko galite rinktis. Galite keisti metalą, medį ir/arba audeklą be jokio papildomo mokesčio. Jei galite keisti daugiau nei vieną daikto aspektą, pasirinkimo variantai iškrintančiame informaciniame lange pateikiami dviem atskiromis eilėmis. Radote jus tenkinantį dizainą? Spustelėkite atitinkamą atvaizdą.
- Norėdami nusipirkti daiktą, spustelėkite jo atvaizdą kataloge arba iškrintančiame informaciniame lange. Paskui perstumkite kursorių į žaidimo langą. Daiktas prisitvirtina prie kursoriaus, kuris veikia kaip rankos įrankis. Kai padedate daiktą į vietą, jo kaina išskaičiuojama iš Simsų sąskaitos.

  **Pastaba:** Galbūt jūs norite daugiau nei vieno tokio daikto? Dėdami pirkinį į vietą, laikykite nuspaustą **SHIFT** klavišą, ir prie kursoriaus prisitvirtins kitas toks pat daiktas – galite įsigyti tiek vienodos išvaizdos kopijų, kiek norite. Kai kurie daiktai, pavyzdžiui, pietų stalo kėdės, padauginami automatiškai.
- Gal norite išplėsti vaizdą? Norėdami vienu metu matyti daugiau pasirinkimo variantų, spustelėkite katalogo išplėtimo (Expand Catalog) piktogramą. Norėdami grįžti prie gamintojo nustatyto vaizdo, spustelėkite suspaudimo (Collapse) piktogramą.

# Statybų režimas (Build Mode)

Čia jūs galėsite išmėginti visas savo formų, funkcionalumo, konstravimo idėjas galimybes ribos tik Simsų sąskaitos dydis. Arba galėsite projektuoti kokį nors visuomeninės paskirties pastatą – čia jau statykite kiek širdis geidžia, jokia kaina čia ne kliūtis. Visa tai galima daryti statybų režime.

- Norėdami įeiti į statybų režimą, UVP spustelėkite BUILD MODE mygtuką. Kai įeinate į statybų režimą, žaidimas stabdomas. O kai grįžtate į gyvenimo režimą, žaidimas atsinaujina anksčiau nustatytuoju tempu.
- Kiekviename sklype yra specialiai skirti plotai, kuriuose jūs galite statyti arba formuoti kraštovaizdį. Kai kuriems konstrukcijos elementams (pavyzdžiui, grindiniui) visą plotą padengiantis tinklelis nurodo, kur galite statyti ar dėti įvairius objektus. Kitiems elementams (pavyzdžiui, tokiems kaip laiptai) stumdant kursorių po teritoriją tinklelyje po juo nurodoma, kur galima statyti ar dėti daiklus.
- Namai gali būti ne daugiau nei trijų aukštų – su rūsiu ir pastoge.

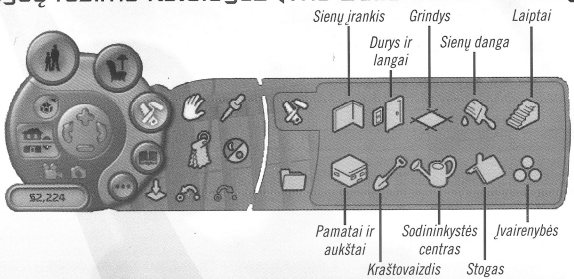
## Bendrieji įrankiai (General Tools)

Dauguma bendrųjų įrankių statybų režime veikia taip pat, kaip ir atitinkami pirkimo režimo įrankiai. Daugiau informacijos apie rankos įrankį, pipetės įrankį, dizaino įrankį, dienos/nakties vaizdą, Undo ir Redo funkcijas ieškokite psl. 15.

## Vaizdas iš viršaus (Top Down View)

- Spustelėkite vaizdo iš viršaus į apačią (Top-Down View) piktogramą – kamera atsidurs padangėje. Paleidus vaizdą iš viršaus, UVP navigacinės valdymo komandos ir dešinysis pelės klavišas veikia vienodai, tad naudodamiesi jais galite apžiūrinėti panoraminį sklypo vaizdą, taip pat priartinti ir nutolinti vaizdą. Norėdami grąžinti kamerą ant žemės, dar kartą spustelėkite vaizdo iš viršaus piktogramą.

## Statybų režimo katalogas (The Build Mode Catalog)




Visi įrankiai ir daiktai, kurių jums prireiks statant namą, formuojant kraštovaizdį ir sklypą, o taip pat pridedant architektūrinę apdailą, yra statybų režimo kataloge.

Statybų režimas suskirstytas į statybų įrankius ir rinkinius. Statybų įrankiuose rasite įrankius ir daiktus, suskirstytus į kategorijas ir subkategorijas. Pirmiausia jums reikės pasirinkti kategoriją, tik tada jums bus parodyti įrankiai ir daiktai.

## Statybų įrankių naršymas

Statybų įrankiuose įrankiai ir daiktai sugrupuoti pagal funkcijas. Kategorijos yra tokios: sienų įrankis (Wall Tool), durys ir langai (Doors & Windows), grindys (Flooring), sienų danga (Wall Coverings), laiptai (Staircases), pamatai ir aukštai (Foundations & Decks), kraštovaizdis (Terrain), sodininkystės centras (Garden Center), stogas (Roofing) ir įvairenybės (Miscellaneous).

- Spustelėkite statybų įrankių kategoriją. Jums bus pateiktas įrankių subkategorijų sąrašas, o greta statybų įrankio piktogramos pasirodys BACK mygtukas.
- Gali būti, kad kategorijoje ir subkategorijoje pasitaikys ir daugiau įrankių ar daiktų, kuriuos reikės naršyti ir toliau. Peržiūrinėkite pasirinkimo variantus naudodamiesi rodyklių klavišais ar stumdymo juostele. Jei norite kataloge iš karto pamatyti daugiau pasirinkimo variantų, spustelėkite išplėtimo (Expand) piktogramą. Norėdami vėl grįžti į gamintojo nustatytą katalogo rodymo apimtį, spustelėkite suspaudimo (Collapse) piktogramą.
- Norėdami grįžti į pagrindinį statybų įrankių katalogą, spustelėkite BACK mygtuką.

## Statybos naudojantis statybų įrankiais

Visi daiktai, esantys statybų įrankiuose, veikia skirtingai. Kai kurie įrankiai funkcionuoja kaip daiktai – pasinaudoję kursoriumi, tiesiog perkelkite juos į Simsų pasaulį. O kiti yra įrankiai, kuriuos pasitelkę galėsite kurti įvairius elementus. Štai kaip jie veikia:

- Spustelėkite įrankį, kuriuo norite pasinaudoti, ir perstumkite kursorių į žaidimo langą.
- Kai padedate į vietą išsirinktą daiktą arba kai pasinaudojate išsirinktu įrankiu, daikto arba įrankio nuomos kaina išskaičiuojama iš Simsų sąskaitos.
- Daiktų kaina nurodoma informaciniame tekste, kuris pasirodo, jei sulaikote kursorių virš daikto kataloge. Jeigu to daikto įpirkti jūs negalite, jo atvaizdas būna apvestas raudonu kontūru.

- Įrankio nuomos kaina išauga tuo labiau, kuo daugiau tuo įrankiu naudojatės. Kol įdirbinėjate žemės plotus, simoleonai tirpte tirpsta. Kol naudojatės įrankiu, kaina rodoma geltonai; raudonai ji rodoma tada, kai nebeužtenka pinigų ir nebegalite tęsti.
- Abejojate dėl kokio nors įrankio naudojimo? Norėdami daugiau sužinoti apie kokį nors įrankį ar daiktą, spustelėkite jo atvaizdą kataloge. Pasirodys informacinis langas, kur ir sužinosite, kaip naudoti įrankį ar daiktą, kiek kainuoja jo naudojimas, be to, čia galite rasti ir dar daugiau stiliaus pasirinkimo variantų.
- Norėdami daiktą ištrinti, pasirinkite jį, naudodamiesi rankos įrankiu. Pastumkite kursorių į statybų režimo valdymo pultą ir spustelėkite daiktą ištrinti (arba paspauskite **DEL** klavišą, kai daiktas prikabintas prie kursoriaus). Jei statybų režime ištrinate ar grąžinate pardavėjams kokį nors daiktą, jums grąžinami ir sumokėti už jį pinigai – tik suma bus mažesnė nei perkant.
- Jei norite ištrinti kokius nors architektūrinius elementus, dauguma atvejų spauskite **CTRL** ir pasirinktą įrankį (žiūrėkite toliau). Panaikinus architektūrinius elementus, už juos į Simsų iždą grąžinama visa sumokėta suma, nepriklausomai nuo to, kiek laiko tos detalės buvo naudojamos.

## Statybų įrankiai (Build Tools)

Tai amatininko įrankiai. Kalbant iš esmės, nuspaudus **SHIFT** drauge su įrankiu, prie struktūros kas nors pridedama. Norėdami iš struktūros ką nors pašalinti, spauskite **CTRL** kartu su įrankiu.

**Patarimas:** Statydami savo šeimai pirmąjį namą, atkreipkite dėmesį į keletą svarbių dalykų. Neišgrandykite savo indėlių banke iki pat dugno. Statykite taip, kad namas atitiktų Simsų poreikius ir šeimos narių skaičių.

### Sienų įrankis (Wall Tool)

Ištempkite sienas – taip atskirsite erdves ir sukursite kambarius. Pasinaudokite sienos įrankiu, jei norite nutiesti vieną sieną, arba kambario įrankiu, jei norite suformuoti visą kambarį. Norėdami sienas pašalinti, spauskite **CTRL** drauge su šiais įrankiais.

### Durys ir langai (Doors and Windows)

Name nieko negalėsite apgyvendinti, jei Simsai negalės įeiti ir išeiti. Sienose turi būti įstatyti langai ir durys. Norėdami duris arba langus pašalinti, paimkite juos rankos įrankiu ir spauskite **DEL** arba imdami daiktą laikykite nuspaustą **CTRL**.

Šioje kategorijoje yra šie porūšiai: durys (Doors), vieno aukšto langai (Single Story Windows) ir kelių aukštų langai (Multi Story Windows). Įstatykite į sieną šitokius gražuolius, kurie eina daugiau nei per vieną aukštą – ir įsileiskite vidun saulės šviesą! Dar yra arkos (Archways) – durų angos be pačių durų; ši detalė labai pravers interjere, ir viskas (All) – galėsite naudotis visais turimais durų bei langų pavyzdžiais.

### Grindys (Flooring)

Vienu apsilankymu parduotuvėje įsigykite dangą žemės sklypui, namo pamatus, aukštų karkasus ir grindis. Jei esate pastatę atskiriančią sieną, grindų įrankis suteiks jums galimybę atskirai rinktis grindų medžiagą grindims vienoje ir kitoje sienos pusėje. Galite rinktis pramoninį variantą – lietas betono (Poured Concrete) grindis, bet galite rinktis grindims ir kitas medžiagas: akmenį (Stone), medį (Wood), plyteles (Tile), plytas (Brick), kilimą (Carpet), linoleumą (Linoleum) arba iš įvairių medžiagų (Miscellaneous) kategorijos. Pasinaudokite visų variantų (All) subkategorija ir vienu metu pamatysite visus grindų dangos variantus.

- Norėdami pakloti grindis, pasirinkite pageidaujamą dangą ir spustelėkite – grindys bus klojamos po vieną plokštę. Laikydami pelės klavišą nuspaustą, tempkite kursorių – paklosite iš karto po kelias plokštes, o paspaudę **SHIFT** ir spustelėję – padengsite viso kambario grindis. Jei su šiuo įrankiu laikysite pelės klavišą nuspaustą ir tempsite kursorių teritorijoje, tuo pačiu išlyginsite sklypą. Jeigu laikydami **SHIFT** nuspaustą spustelėsite bet kokią dangos plokštę, visos vienodos dangos plokštės kambaryje bus pakeistos ja. Norėdami dangą pašalinti, drauge su įrankiu spustelėkite **CTRL**. Paspaudę **CTRL** ir tempdami pelę nuspaustu klavišu, pašalinsite visos sekcijos grindų dangą.

### Sienų danga (Wall Coverings)

Sienų danga naudojama padengti pamatus ir sienas, tiek pastato viduje, tiek išorėje. Rinktis galite iš: plytinė (Brick), mūrinė (Masonry), dailioji apkala (Siding), liejinys (Poured), dažai (Paint), tapetai (Wallpaper), plytelės (Tile), apkala plokštėmis (Paneling) ir įvairūs (Miscellaneous).

- Norėdami padengti pamatų ar sienų paviršių, pasirinkite norimą sienos dangą ir spustelėkite sieną. Norėdami padengti visą sekciją, spustelėkite ir tempkite kursorių ant kelių sienos sekcijų. Jeigu

spustelėdami kartu laikysite nuspaustą **SHIFT**, padengsite viso kambario sienas – iš vidaus arba iš išorės. Drauge su pasirinkta danga spauskite **CTRL** – sienos dangą pašalinsite. Taip pat galite laikydami nuspaustą **CTRL** nuspausti pelės klavišą ir tempti – pašalinsite visos sekcijos sienos dangą, o jei paspausite **CTRL** + **SHIFT** + kairįjį pelės klavišą – pašalinsite viso kambario vidaus ar išorės sienų dangą.

## Laiptai (Staircases)

Tam, kad būtų galima be kliūčių patekti iš vieno aukšto į kitą, neužmirškite numatyti vietos laiptams (netgi tuo atveju, jei iš karto nutarėte statyti vieno aukšto namą). Norint įrengti laiptus, jiems būtinai turi likti vietos ir viršutiniame aukšte. Pagrindas liks raudonas tol, kol laikysite laiptus tokioje vietoje, kokioje jie negali būti. Norėdami laiptus pašalinti, paimkite juos rankos įrankiu ir spauskite **DEL**.

**Jungiamieji laiptai (Connecting Stairs)**

Šie laiptai prisitaiko prie bet kokio pakilimo: jais jūsų Simsai gali lipti į rūsį ar bet kurį aukštą. Taip pat laiptai praverčia ir lipant į šlaitą, pernelyg statų, kad būtų galima įkopti kitaip. Spustelėkite tą pamato ar namo aukšto vietą, kur įsivaizduojate būsiant laiptų viršų, ir iš ten jie nusidrieks žemyn iki pirmo tinkamo pagrindui taško. Jei padėjote įrankį į tinkamą vietą, jo kontūras bus žalias. Jeigu kontūras raudonas, paieškokite laiptams kitos vietos.

- **CTRL** + spustelėkite laiptus, norėdami juos pašalinti.

**Turėklų įrankis (Railing Tool)**

Pasinaudokite turėklų įrankiu – pridėkite turėklus laiptams ar jungiamiesiems laipteliams. Padėkite turėklus ant laiptų. Norėdami turėklus pašalinti, spauskite **CTRL** su šiuo įrankiu. Turėklų įrankis pats pasirenka turėklų stilių, priklausomai nuo laiptų stiliaus. Jei pasistatėte Art Nouveau stiliaus laiptus, turėklai automatiškai bus statomi tokio pat stiliaus.

## Pamatai ir perdengimai (Foundations & Decks)

Pamatai suteikia palaikančius paviršius sienoms ir kitiems daiktams. Iš tikrųjų statant pamatai jums *nereikalingi*, tačiau namas su pamatais atrodo tikroviškiau. Pamatus *būtina* statyti ant žemės. Perdengimus irgi galima statyti ant žemės, o jeigu norite keleto lygių perdengimų, paspaudę **SHIFT** statykite viršutinį perdengimą ant žemesnio. Jei norite pašalinti nereikalingas detales, su šiuo įrankiu spauskite **CTRL**.

**Pastaba:** jeigu statote namą ant pamato, jums reikės pastatyti nuo pamato iki žemės vedančius jungiamuosius laiptelius, kitaip Simsai negalės patekti į namą. Būtų tas pats, jei užkrautumėte namo perdengimo plokštę prieš pat duris.

## Kraštovaizdis (Terrain)

Šie įrankiai padės suformuoti sklypą ir suteikti jam norimą išvaizdą. Kraštovaizdžio įrankiai keičia sklypo reljefą ir vietovės tipą, taip pat prideda vandens telkinius. Pasirinkite teptuko dydį kraštovaizdžio įrankiui, spustelėdami vieną iš trijų teptuko dydžio piktogramų (mažas, vidutinis, didelis) valdymo pulte. Tai pakeičia teritorijos, kurį paveikia įrankis, plotą. Pasirinkite teptuko dydį kiekvienam kraštovaizdžio įrankiui, išskyrus reljefo išlyginimą.

Sklypo kraštovaizdį galite keisti statybų tikslais, taip pat dėl grožio ar poilsiui. Atkreipkite dėmesį: keisti žemės paviršių po jau pastatytu namu ar daiktu negalima.

**Reljefas (Elevation)**

**Reljefo išlyginimo įrankis (*Level Terrain Tool*):** Spustelėkite arba spustelėkite ir tempkite šį įrankį, jei norite reljefą išlyginti. Visas keturkampis sklypo plotas taps tokio pat aukštumo kaip ir plokštė, nuo kurios pradėjote naudoti įrankį.

**Reljefo pakilumų įrankis (*Raise Terrain Tool*):** Spustelėkite, norėdami tam tikrai plokštei pakelti reljefo lygį arba spustelėkite ir laikykite pelės klavišą nuspaustą, jei norite pakelti reljefo lygį visame apskritimo ribose esančiame plote.

**Reljefo įdubų įrankis (*Lower Terrain Tool*):** Susikurkite gilių slėnių arba iš numatytos statybų aikštelės pašalinkite trukdančias kalvas. Spustelėkite, norėdami tam tikrai plokštei pažeminti reljefo lygį arba spustelėkite ir laikykite pelės klavišą nuspaustą, jei norite pažeminti reljefo lygį visame apskritimo ribose esančiame plote.

**Vietovės tipai (Terrain Types)**

Susikurkite sklype žolė užžėlusias pievas, smėlynus ar dirvožemį. Spustelėkite ir temkite, norėdami pakeisti dirvos tipą apskritimu apibrėžtame plote. Nuspaudus **CTRL** ir spustelėjus pelės klavišu, jūsų užklotas dirvos tipas panaikinamas, vėl lieka tik bazinė tekstūra.

**Vanduo (Water)**

Šiuo įrankiu susikurkite vandens telkinius. Kai susikursite vandens telkinį, kelis kartus spustelėkite vandens įrankiu – kuo daugiau kartų spustelėsite, tuo gilesnis bus tvenkinys. Norėdami vandens telkinį panaikinti, pasinaudokite reljefo išlyginimo įrankiu.

## Sodininkystės centras (Garden Center)

Visus augalus būtina sodinti į žemę. Norėdami augalus panaikinti, paimkite juos rankos įrankiu ir spauskite DEL. Kategorijos yra šios: medžiai (Medžiai), gėlės (Flowers) ir krūmai (Shrubs). „Visko" (All) porūšis suteikia jums galimybę pamatyti visus sodininkystės pasiūlymus.

## Stogas (Roofing)

Skirtingi stogo tipai gali visiškai pakeisti jūsų namo projekto išvaizdą. Pasirinkę stogo kategoriją, peržiūrėkite skirtingus stogų stilių variantus, tada rinkitės stogo tipą (Roof Types), mansardinį langą (Dormers), stogų pavyzdžius (Roof Patterns) ir automatinio stogo uždengimo įrankį (Auto Roof Tool).

- Norėdami sukurti stogą, pirmiausia pasirinkite stogo tipą. Kursorius pasikeis į stogų tipo įrankio kursorių.
- Spustelėkite pastatytų sienų viršų ir tempdami kursorių uždenkite stogą. Pradėkite ten, kur turėtų būti vienas stogo kampas, tada, kailydami pelės klavišą nuspaustą, tempkite stogą į priešingą kampą. Kai tempiate kursorių, pasirodys išankstinis stogo vaizdas. Jei jums iškyla sunkumų uždengti stogą ten, kur norite, pasitikrinkite, ar tikrai norite uždengti stogą viršutiniame aukšte – tam pasinaudokite FLOOR UP ir FLOOR DOWN mygtukais.
- Na kaip, patinka tai, ką pamatėte? Atleiskite pelės klavišą ir pasirodys stogas, pakraigės (arba kraštai) ir stogą remiančios sienos. Norėdami stogą pašalinti, spauskite **CTRL** ir spustelėkite stogą.

  **Pastaba:** Erdvė po stogu tikriausiai bus pernelyg ankšta bet kokiam funkciniam panaudojimui – nebent įsitaisytumėte mansardinį langą (žr. žemiau).

**Stogų tipai (Roof Types)**

Yra šeši skirtingi stogų tipai: šlaitinis ilgu kraigu (Long Gable), šlaitinis trumpu kraigu (Short Gable), valminis (Hipped), mansardinis (Mansard), šlaitinis su stogine (Shed Gable), valminis su stogine (Shed Hipped). Kiekvieno stogo tipo paveikslėlius rodomas stogo tipo (Roof Types) meniu.

**Mansardiniai langai (Dormers)**

Mansardiniai langai – tai nedidelės patalpėlės su atskirais stogeliais, kuriuos galima įtaisyti į jau uždengtą stogą. Mansardiniai langai įtaisomi taip pat kaip ir daiktai; prieš padedant į vietą juos galima sukioti. Pasinaudokite sienų ir stogo įrankiais susikurti norimo pavidalo mansardinį langą ar išvis jį išmesti.

**Stogo pavyzdžiai (Roof Patterns)**

Čia rasite statybines medžiagas, kuriomis ir naudositės dengdami stogą, kad jis atrodytų taip, kaip jūs norite. Tas stogo pavyzdys, kurį pasirinksite, galios visiems sklype esantiems stogams.

**Automatinio stogo uždengimo įrankis (Auto Roof Tool)**

Jeigu įgriso dengti stogus patiems, jums pagelbės automatinio stogo uždengimo įrankis! Automatinio stogo uždengimo įrankis vienu metu uždengs stogus visiems sklype esantiems vidaus (uždariems) kambariams jūsų pasirinktu stiliumi. Bet koks stogas pašalinamas, palaisvinant vietą naujam, nebent jūs patys pasirinktumėte jau esančius stogus išsaugoti. Spustelėkite AUTO ROOF TOOL mygtuką ir pasirinkite valminį arba šlaitinį automatinį stogą. Naująjį stogą galėsite tvarkyti, naudodamiesi bet kuriuo iš stogo įrankių. Jeigu nutarsite, kad naujoji išvaizda jums visiškai nepatinka, neužmirškite, kad specialiai tiems, kurie linkę persigalvoti, yra Undo/Redo mygtukai.

Spustelėkite automatinio stogo uždengimo įrankį ir pamatysite pasirinkimo variantus. Jeigu norite, kad iki šiol jūsų jau uždengti stogai išliktų tokie, kokie yra, spustelėkite jau esančių stogų išsaugojimo (Preserve Existing Roofs) piktogramą. Kai šią funkciją pasirenkate, ji paryškinama žaliai. Kai tik pasirenkate vieną iš automatinio stogo variantų, vaizdas automatiškai persikelia į viršutinį aukštą su stogu.

## Įvairenybės (Miscellaneous)

Čia rasite kai kuriuos konstrukcinius elementus, kurie netinka jokiai kategorijai.

**Kolonos (Columns):** Pasinaudokite kolonomis viršutiniams aukštams paremti. Kolonos – puikus būdas susikurti viršutinį aukštą arba balkoną. Kiekviena kolona remia devynias viršutinio aukšto grindų plokštes. Norėdami kolonas pašalinti, paimkite jas rankos įrankiu ir spauskite **DEL**.

**Židinys (Fireplaces):** Pasistatykite židinį – tai šviesos, šilumos ir jaukumo šaltinis jūsų Simsų namams. Jei pasistatysite židinį daugiaaukščiame name, atkreipkite dėmesį, kad kaminas eina iki pat viršutinio aukšto stogo. Norėdami židinį pašalinti, paimkite jį rankos įrankiu ir spauskite **DEL**. Jeigu nusprendėte namuose įsirengti židinį, neužmirškite įrengti ir dūmų detektorių.

**Plaukimo baseinas (Swimming Pools):** Tempkite pelę nuspaustu klavišu su šiuo įrankiu – taip išsikasite gražų baseiną, kuriame jūsų Simsai galės žaisti ir sportuoti. Baseinus galite įsirengti tik kvadratinius. Norėdami išleisti vandenį, spauskite **CTRL** su baseino įrankiu. Tik kai ko neužmirškite! Būtina įtaisyti kopėtėles ir nardymo lentą, kad jūsų Simsai galėtų ir nerti į baseiną, ir iš jo išlipti!

**Tvoros įrankis ir vartai (Fence Tool & Gates):** Tvoros statomos tempiant kursorių, panašiai, kaip ir statant sienas; tvoras galima tverti ir nelygioje vietovėje. Spauskite **SHIFT** drauge su įrankiu – aptversite keturkampį sklypą. Jeigu tvora jums trukdo, pašalinkite ją, spausdami **CTRL** drauge su šiuo įrankiu. Tam, kad patektumėte į aptvertą teritoriją ir iš jos išeitumėte, jums būtinai reikės vartų. Vartus reikia įrengti jau pastatytoje tvoroje.

## Statybų rinkiniai (Build Collections)

Rinkiniai statybų režime veikia taip pat kaip ir pirkimo režime (žr. psl. 33). Pasiekti rinkinius galite ir iš statybų, ir iš pirkimo režimų. Rinkiniai abiem šiems režimams bendri. Rinkinyje gali būti daiktų ir iš pirkimo, ir iš statybų režimo. Vis dėlto statybų įrankių įtraukti į rinkinį negalima.

# Istorijos režimas (Story Mode)

Istorijos režimas suteikia jums galimybę kurti ir dalintis Simsų istorijomis, slypinčiomis už kasdienio jų gyvenimo. Galite kurti istorijas šeimoms ir net visai aplinkai. Šekite savo Simsų gyvenimą per ištisas kartas... galbūt rasite ten slypinčių giliausių paslapčių? Kurkite istorijas istorijos režime, derinkite savo žodinį pasakojimą su pačių darytomis Simsų fotografijomis.

**Fotografavimas (Taking Pictures):** Norėdami pasidaryti ekrano vaizdo fotografiją gyvenimo, pirkimo ar statybų režimuose, UVP spustelėkite CAMERA SNAPSHOT mygtuką. Taip taip, išgirsite netgi „spragt"!

**Fotoaparato parametrai (Camera Options):** Norėdami pakeisti bet kurios fotografijos vaizdines savybes, tokias kaip dydį ar kokybę, pereikite į fotoaparato parametrus parametrų valdymo pulte (žr. psl. 15). Jūsų čia įvesti pakeitimai niekaip nepakeis jau padarytų fotografijų.

Ar jūs jau pasiruošę sutvarkyti fotografijas ir pridėti istorijos siužetą? Štai kaip reikėtų pradėti, norint sukurti vienos šeimos arba visos aplinkos istoriją:

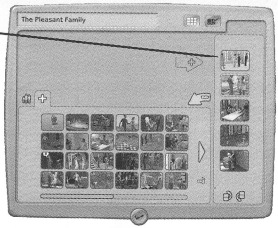
- Norėdami kurti šeimos istoriją, UVP spustelėkite STORY MODE mygtuką (arba **F4**). Visada, kai kursite šeimos sagas, žaidimas bus sustabdytas.
- Norėdami sukurti aplinkos istoriją, aplinkos valdymo pulte spustelėkite NEIGHBORHOOD STORY mygtuką (arba **F4**). Šitaip atsidarysite aplinkos istorijos valdymo pultą. Jei norite pereiti į istorijos režimą ir pratęsti istoriją arba ją pakeisti, spustelėkite EDIT NEIGHBORHOOD STORY.
- Norėdami priskirti istorijai pavadinimą, spustelėkite tekstą viršutiniame kairiajame kampe – šitaip jį paženklinsite. Surinkite pavadinimą. Pakeisti jį galite bet kuriuo metu.
- Kai tik norėsite išeiti iš istorijos režimo, spustelėkite CLOSE mygtuką.

Yra dvi pagrindinės istorijos režimo funkcijos: istorijos išdėstymas (Organize Story) ir istorijos redagavimas (Edit Story).

## Istorijos išdėstymas (Organize Story)

Jau metas išdėstyti nuotraukas ir papasakoti istoriją.

## Fotografijų archyvas (Snapshot Bins)




Fotografijų archyve pamatysite visas fotografijas, kurias padarėte žaisdami *The Sims 2*. Norėdami pamatyti savo darbą, spustelėkite vieną iš fotografijų archyvo piktogramų. Fotografijos išdėstytos tokia tvarka, kokia buvo fotografuojama. Norėdami pamatyti daugiau nuotraukų, stumdykite vaizdą į kairę ir į dešinę.

Istorijos iliustravimui galite naudotis visomis fotografijomis iš šeimos fotografijų archyvo (Family Snapshot Bin) arba aplinkos fotografijų archyvo (Neighborhood Snapshot Bin).

### Kaip pridėti fotografijas

Pasiruošę pridėti fotografijas istorijai iliustruoti? Spustelėkite pasirinktąjį atvaizdą. Virš pasirinktojo fotografijų archyvo bus pateikta išdidinta nuotrauka.

Spustelėkite Add to Story (pridėjimo prie istorijos) rodyklę, ir fotografija bus perkelta į istorijos sąrašą. Kai tik pridedate fotografiją prie istorijos, iš fotografijų archyvo ji pašalinama.

Norėdami ištrinti fotografiją iš fotografijų archyvo, pasirinkite ją, tada spustelėkite DELETE SNAPSHOT mygtuką.

### Istorijos sąrašas (The Story List)

Istorijos sąraše rodoma jūsų istorija – ją pasakoja jūsų pasirinktos ir išdėstytos fotografijos. Kai pridedate fotografiją į istorijos sąrašą, ji įdedama prieš tą nuotrauką, kurią paskutinę pasirinkote istorijos sąraše.

**Kaip pakeisti fotografijų eilės tvarką:** Pasirinkite fotografiją, kurią norite perkelti, ir tada spusčiokite MOVE ENTRY UP (Perkelti per vieną vietą aukštyn) arba MOVE ENTRY DOWN (Perkelti per vieną vietą žemyn) mygtukus tol, kol fotografija atsidurs reikiamoje vietoje.

**Fotografijos pašalinimas iš istorijos sąrašo:** Jeigu norite pašalinti fotografiją iš istorijos, pasirinkite fotografiją, tada spustelėkite REMOVE ENTRY mygtuką. Fotografija grąžinama atgal į buvusį fotografijų archyvą.

## Istorijos redagavimas (Edit Story)

Vaizdinę istorijos dalį jūs jau turite, dabar dar reikia įkūnyti ją žodžiais. Galite rinktis redaguoti istoriją vienu iš dviejų formatų: Albumo arba Dienoraščio.

## Albumo redagavimas (Edit Album)

Albumo redagavimo funkcija suteikia jums galimybę prie fotografijų istorijos sąraše pridėti tekstą. Istorija būna panaši į fotografijų albumą – viename puslapyje būna viena fotografija ir ją lydintis tekstas.

**Kaip pridėti tekstą:** Spustelėkite EDIT ALBUM mygtuką. Pridėkite žodinę istorijos dalį – surinkite tekstą teksto laukelyje. Albumą galite vartyti, spausdami NEXT ir PREVIOUS mygtukus.

**Kaip pašalinti įrašą:** Norėdami ištrinti įrašą iš albumo, spustelėkite REMOVE ENTRY mygtuką. Tekstas bus ištrintas, o fotografija – grąžinta į fotografijų archyvą.

## Dienoraščio redagavimas (Edit Blog)

Galite peržiūrėti ir redaguoti istoriją, peržiūrėdami po kelis įrašus vienu metu (šiek tiek primena vertikalų komiksą). Spustelėkite EDIT BLOG mygtuką ir fotografijos bei tekstas pasirodys viename puslapyje išdėlioti nuo viršaus į apačią, po keturis vienu metu. Norėdami redaguoti ar pridėti tekstą, spustelėkite atitinkamos fotografijos teksto lauke. Norėdami dalį istorijos ištrinti, spustelėkite REMOVE ENTRY mygtuką, kuris pasirodo kiekvieno epizodo kampe. Tekstas ištrinamas, o fotografija – grąžinama į fotografijų archyvą.

**Pastaba:** Neužmirškite, kad kurti albumus – ne vienintelis būdas vesti Simsų gyvenimo metraštį. Jūs galite kurti ir filmus iš Simsų gyvenimo! UVP spustelėkite vaizdo kamerą ir filmuokite savo Simsus AVI formatu. Pasinaudodami bet kokia filmų montavimo programine įranga, galite sumontuoti turimą medžiagą ir sukurti filmą, atskleidžiantį jūsų Simsų esmę.

## Istorijos perkėlimas į *TheSims2.com*

NORINT NAUDOTIS INTERNETO FUNKCIJOMIS, BŪTINA REGISTRACIJA. REIKALINGA INTERNETO JUNGTIS. NAUDOJIMOSI SĄLYGAS IR ĮSPAREIGOJIMUS, TAIP PAT FUNKCIJŲ ATNAUJINIMUS GALIMA RASTI ADRESU **www.eagames.com**. NORĖDAMI REGISTRUOTIS INTERNETE, PRIVALOTE BŪTI NE JAUNESNI NEI 13 METŲ.

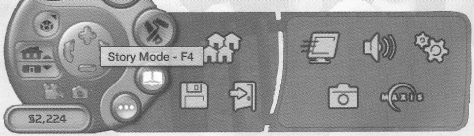
EA GALI PANAIKINTI INTERNETO FUNKCIJAS, PERSPĖJUSI APIE TAI PRIEŠ 30 DIENŲ IŠ ANKSTO TINKLAPYJE **www.eagames.com**

Kam laikyti užspaudus istoriją vien tik sau, kai galima ją supakuoti ir perkelti į **TheSims2.com** – ir šitaip pasidalyti ja su visu pasauliu?

Jūsų istorija tinklapyje pasirodys tokiu formatu, kokį pasirinksite patys (Albumo arba Dienoraščio). Nesijaudinkite, jei istoriją jau perkėlėte, bet nusprendėte tęsti ją toliau – sykį sukūrėte istorijos paketą ir persiuntėte į **TheSims2.com**, internetinė jos versija nuolat atnaujinama, joje atsispindi visi nauji įvykiai ir pokyčiai. Sukurti istorijos paketą galite istorijos režime, iš albumo redagavimo (Edit Album) arba istorijos puslapio redagavimo (Edit Story Page).

- **Kaip perkelti istorijos paketą:** Įsitikinkite, kad turite veikiančią interneto jungtį. Spustelėkite Package Album perkėlimo į **TheSims2.com** arba Package Blog perkėlimo į **TheSims2.com** mygtuką. Pasirodęs langas paragins jus prisiregistruoti. Norodymų, kaip prisiregistruoti, ieškokite skyrelyje *„Kaip atsisiųsti/išsiųsti vartotojo kūrinį (Custom Content)"* psl. 45.
- Persiųskite savo istoriją arba dienoraštį, atlikdami veiksmus pagal interneto nuorodas.

## Parametrai (Options)




Pasirinkite idealius žaidimo nustatymus arba susikurkite savo pačių garso takelį!

- Iš UVP, aplinkos valdymo pulto (Neighborhood Control Panel) arba naujos šeimos sukūrimo (Create New Family) paleiskite parametrų (Options) funkciją. Spustelėkite parametrų (Options) piktogramą. Kiekviename pasirinkimo valdymo pulte įveskite pageidaujamus variantus.

- Bet kada, kai tik norėsite grįžti į ankstesnį parametrų ekraną, spustelėkite BACK mygtuką ir grįšite į pagrindinį parametrų langą.
- Norite susigrąžinti gamintojo nustatymus? Kiekviename parametrų valdymo pulte yra gamintojo nustatymų (DEFAULT SETTING) mygtukas – apatiniame dešiniajame kampe. Spustelėkite jį ir susigrąžinsite originalius nustatymus.

## Grafikos/veikimo parametrai

*The Sims 2* automatiškai nustato grafikos/veikimo parametrus taip, kad užtikrintų geriausią žaidimo veikimą pagal jūsų kompiuterio charakteristikas. Jeigu įvedėte kokių nors pakeitimų, paprasčiausiai spustelėkite DEFAULT SETTINGS mygtuką ir bus grąžinti pradžioje automatiškai įvesti nustatymai. Norėdami rasti idealų variantą savo sistemai, galite eksperimentuoti su kokybės nustatymais šioje srityje.

**Shadows (Šešėliai):** IŠJUNGTA/VIDUTINIS/AUKŠTAS (OFF/MEDIUM/HIGH) – Pasirinkite OFF, jei išvis nenorite matyti šešėlių, MEDIUM – matysite namų šešėlius, nustačius HIGH, šešėlius mes ir Simsai bei daiktai.

**Lighting (Apšvietimas:)** ŽEMAS/VIDUTINIS/AUKŠTAS (LOW/MEDIUM/HIGH) – pasirinkite HIGH – apšvietimas bus stipresnis, visos detalės ryškesnės, pagerės apšvietimo kokybė.

**Graphic Effects (Grafikos efektai):** ŽEMAS/VIDUTINIS/AUKŠTAS (LOW/MEDIUM/HIGH) – Valdykite tokių specialiųjų efektų kaip, pavyzdžiui, garas ar debesys išvaizdą ir dažnumą.

**Sim/Object Detail (Simsų/daiktų detalės):** VIDUTINIS/AUKŠTAS (MEDIUM/HIGH) – Pasirinkite grafikos detalumą daiktams ir Simsams. Nustačius HIGH, matyti daugiau geometrinių detalių.

**Texture Detail (Tekstūros detalės):** VIDUTINIS/AUKŠTAS (MEDIUM/HIGH) – Valdykite nelygumų vaizdavimą, suteikite daugiau ar mažiau detalumo tekstūrai.

**Reflections (Atspindžiai):** IŠJUNGTA/ĮJUNGTA (OFF/ON) – Pasirinkite, norėsite ar ne matyti atspindžius žvilgančiuose paviršiuose, pavyzdžiui, veidrodžiuose.

**Screen Size (Ekrano dydis):** Jums gali prireikti perversti ir patikrinti visus variantus. Minimali skiriamoji geba yra 800×600, maksimali – tokia, kokią didžiausią palaiko jūsų monitorius ar vaizdo plokštė. Kai pasirenkate naują ekrano dydį, vaizdas ekrane keičiasi pagal naujus nustatymus. Jei pakeitimas jus tenkina, patvirtinkite pasirinkimą, arba galite vėl grįžti prie ankstesnių nustatymų.

**Refresh Rate (Perpaišymo greitis):** Žaidimas nustato jūsų kompiuterio ekrano perpaišymo greitį.

**Smooth Edges (Glotnios briaunos):** MAŽIAU/DAUGIAU (LESS/MORE) – Sušvelninami daiktų kontūrai. Tiems, kurie nori žinoti: taip pat tai vadinama *anti-aliasing*.

**UI Transparency (Vartotojo sąsajos skaidrumas):** MAŽIAU/DAUGIAU (LESS/MORE) – Valdo vartotojo sąsajos (interfeiso) permatomumą. Šis parametras veikia žaidimo kokybę labiau, jei ekrano skiriamoji geba nustatyta 800×600.

**Use Square Pixels (Keturkampių vaizdo elementų naudojimas):** IŠJUNGTA/ĮJUNGTA (OFF/ON) – Nustačius kai kurią skiriamąją gebą, ekranas gali pasirodyti „ištemptas“. Norėdami tai sutvarkyti, spustelėkite ON.

**Object Hiding (Daiktų slėpimas):** IŠJUNGTA/ĮJUNGTA (OFF/ON) – Pasirinkite, daugiau ar mažiau norėsite matyti daiktų skirtinguose namo, kuriame šiuo metu žaidžiate, aukštuose. Jei norite, kad pagerėtų žaidimo kokybė, pasirinkite OFF.

**Pastaba:** visi jūsų įvesti grafikos nustatymų pakeitimai neveiks tol, kol nespustelėsite APPLY CHANGES mygtuko.

## Garso parametrai (Audio Options)

Visų žaidimo garso funkcijų (balsų, muzikos ir panašiai) garsumą galima reguliuoti. Norėdami kokią nors funkciją visai nutildyti, spustelėkite „X“, esantį garsumo strypelio kairėje. Norėdami suderinti garso kokybę, pasinaudokite garso kokybės (Audio Quality) slankikliu. Aukštesnė garso kokybė žaidimą šiek tiek sulėtina.

**Voices (Balsai):** Simsai kalbasi, juokiasi, skundžiasi, džiaugsmingai šūkauja.

**Sound Effects (Garso efektai):** Žaidimo garso efektai: šniokščia tualete nuleidžiamas vanduo, spragsi laužas ir panašiai.

**Music (Muzika):** Muzika, grojanti tuo metu, kol kuriate Simsus, namus ir šeimas.

**Ambient (Aplinka):** Foniniai garso efektai: paukščių čiulbėjimas, vėjo ūžavimas ir panašiai.

Pasinaudodami garso parametrais pasirinkite garso takelius skirtingoms žaidimo funkcijoms. Galite paleisti bet kurią valdymo pulte esančią muziką, pasirinkdami dainą. Spustelėkite pasirodžiusį PLAY mygtuką. Jei pasiklausėte pakankamai, spustelėkite STOP mygtuką. Galite įjungti arba išjungti konkrečias dainas vienai ar kitai žaidimo funkcijai, pasinaudodami ENABLE/DISABLE mygtuku, esančiu į kairę nuo dainos pavadinimo. Daina įjungta tada, kai skrituliuke yra taškas.

**Stereo:** Pasirinkite, kokios dainos bus grojamos kiekvienoje muzikos kategorijoje (techno, metalas ir taip toliau). Kategorijos reiškia skirtingas radijo stotis, girdimas jūsų Simsų imtuvais. Ši muzika gali groti tik gyvenimo režime, kai Simsai klausosi radijo ar stereomagnetofono.

- Pasirinkite muzikos sąrašus pirkimo bei statybų režimams, aplinkai arba tam laikui, kol dirbsite su šeimos kūrimo įrankiu.

  **Pastaba:** Jei norite klausytis savų dainų, muzikines bylas (MP3s) patalpinkite į aplanką: **\Documents and Settings\<username>\Application Data\EA GAMES\The Sims 2\Music**. Tada jūsų dainos atsiras garso parametrų valdymo pulte. Muzikos aplankas generuojamas tik tada, kai vieną kartą sužaidžiate žaidimą, tad neieškokite jo iškart po to, kai žaidimą įdiegsite.

## Žaidimo parametrai (Game Options)

Šie parametrai kontroliuoja kai kuriuos viso žaidimo nustatymus.

**Edge Scrolling (Krašto stūmimas):** IŠJUNGTA/ĮJUNGTA (OFF/ON) – Jei nustatysite ON, Simsų pasaulis automatiškai pasislinks, kai nustumsite kursorių į ekrano kraštą.

**Catalogs Display Custom Content (Custom Content rodymas kataloguose):** IŠJUNGTA/ĮJUNGTA (OFF/ON) – Jei nustatysite ON, bet kuris vartotojo kūrinys (custom content), kurį esate parsisiųsdinę ar susikūrę žaidimui patys, bus rodomas atitinkamuose kataloguose.

**Sim while Minimized (Simsai minimizuotame žaidime):** IŠJUNGTA/ĮJUNGTA (OFF/ON) – Jei nustatysite ON, *The Sims 2* žaidimas tęsis ir tada, kai persijungsite į kitą programą. Jei nustatysite OFF, jums persijungus į kitą programą **ALT-TAB** komanda, žaidimas bus sustabdytas.

**Auto Login (Automatinis prisiregistravimas):** IŠJUNGTA/ĮJUNGTA (OFF/ON) – Jei nustatyta OFF, jungiantis prie interneto iš žaidimo (pavyzdžiui, ieškant vartotojų kūrinių), žaidimas visada prašys jūsų įvesti vartotojo vardą ir slaptažodį.

**Camera Rotation (Kameros sukiojimas):** NUSTATYTA GAMINTOJO arba SIMS 1 STILIAUS – pasirinkite tą stilių, kuris labiau atitinka jūsų skonį.

**Free Will (Laisva valia):** IŠJUNGTA/ĮJUNGTA (OFF/ON) – Pasirinkite ON, jei norite, kad Simsai turėtų laisvą valią ir galėtų savarankiškai priimti sprendimus. Jei pasirinksite OFF, kontroliuosite kiekvieną jų gyvenimo akimirką. Laisvos valios nustatymas galioja tik to namo, kuriame žaidžiate, šeimynykščiams.

## Kameros parametrai (Camera Options)

Kameros parametrai suteikia jums galimybę kontroliuoti žaidimo kameros, fotografavimo fotoaparatu ir filmavimo vaizdo kamera nustatymus. Daugiau informacijos apie filmavimą vaizdo kamera ar fotografavimą fotoaparatu ieškokite psl. 16.

**Picture in Picture Window (Paveikslas paveikslo lange):** ĮJUNGTA/IŠJUNGTA (ENABLED/DISABLED) – Kai nustatyta ENABLED, žaidimo ekrane atsidaro mažesnis langas, kuriame matyti svarbūs įvykiai. Taigi, jeigu į jūsų Simsų namus įsibrauna plėšikas, mažajame ekrane tiesiogiai matote viską, kas ten vyksta. Jei spustelėsite mažesnįjį ekraną, persikelsite tiesiai į veiksmo vietą. Paveikslo langą galite uždaryti bet kuriuo metu. Kai įvykis baigiasi, šis langas užsidaro automatiškai. Jeigu ši funkcija nustatyta DISABLED, žaidimo kokybė pagerėja.

**Special Event Camera (Specialiųjų įvykių kamera):** ĮJUNGTA/IŠJUNGTA (ENABLED/DISABLED) – Kai nustatyta ENABLED, žaidimas automatiškai ima valdyti kamerą, kai tik nutinka kokie nors neeiliniai įvykiai. Kai Migelis pirmąsyk bučiuoja merginą, kamera savaime pajuda artyn nufilmuoti šio įvykio stambiu planu. Jei ši funkcija nustatyta DISABLED, pagerėja žaidimo kokybė.

**Neighborhood Camera Drift (Kameros slinkimas aplinkoje):** ĮJUNGTA/IŠJUNGTA (ENABLED/DISABLED) – Kai nustatyta ENABLED, kamera lėtai slenka per aplinkos ekraną. Jei ši funkcija nustatyta DISABLED, pagerėja žaidimo kokybė.

**Snapshot Size (Fotografijos dydis):** MAŽAS/VIDUTINIS/DIDELIS (SMALL/MEDIUM/LARGE) – Kuo mažesnis išsaugojamos fotografijos dydis, tuo mažesnė jos byla. Fotografijos visuomet užpildo visą ekraną (ir ant jų, žinoma, nemirga vaizdą užstojantys valdymo pultai).

**Snapshot Picture Quality (Fotografijos kokybė):** ŽEMA/VIDUTINĖ/AUKŠTA (LOW/MEDIUM/HIGH) – Kuo žemesnis fotografijos kokybės lygis, tuo mažesnis ir bylos dydis – tada fotografiją lengviau ir greičiau pakrauti bei parodyti draugams.

**Video Capture Size (Kameros vaizdo dydis):** MAŽAS/VIDUTINIS/DIDELIS (SMALL/MEDIUM/LARGE) – Kuo mažesnis kameros vaizdo dydis, tuo mažesnę bylą ji užima. Tikrasis vaizdas filmuojant vaizdo kamera visuomet užima visą ekraną.

**Video Sound Capture (Garso įrašymas filmuojant vaizdo kamera):** ĮJUNGTA/IŠJUNGTA (ENABLED/DISABLED) – Kai nustatyta ENABLED, žaidimas įrašinėja ne tik vaizdą, bet ir garsą. Kai ši funkcija nustatyta DISABLED, įrašinėjamas tik vaizdas, bet geresne kokybe, o byla užima mažiau vietos.

**Video Capture Quality (Vaizdo kamera filmuojamo įrašo kokybė):** ŽEMA/VIDUTINĖ/AUKŠTA/AUKŠTA IR NESUSPAUSTA (LOW/MEDIUM/HIGH/HIGH & UNCOMPRESSED) – Kuo įrašinėjamo vaizdo kokybė žemesnė, tuo mažesnė bus ir įrašo byla. Jeigu vaizdo kokybę nustatysite HIGH, garso įrašinėjimas automatiškai bus išjungtas. Galite garso įrašinėjimą vėl įjungti, bet dėl to gali suprastėti kokybė. HIGH & UNCOMPRESSED nustatymas užtikrina labai aukštą vaizdo įrašo kokybę, tačiau įrašas užima labai daug vietos kietajame diske.

**Maximum Video Recording Time (Maksimalus įrašinėjimo vaizdo kamera laikas):** Nustatykite vaizdo įrašų atkarpų trukmę sekundėmis. Viso vaizdo įrašo trukmę riboja tik laisvos vietos jūsų kietajame diske kiekis. Vaizdo kamera išsaugo bylas AVI formatu **\Documents and Settings\ <username>\Application Data\EA GAMES\The Sims 2\Movies** aplanke.

**Pastaba:** Priklausomai nuo jūsų kompiuterio galimybių, nustačius filmavimo kokybę HIGH, jums gali nepavykti įrašyti garso.

## Credits

Kas paleido *The Sims 2* į gyvenimą? Spustelėkite the Credits piktogramą – ir sužinosite, kas ką nuveikė.

# Papildomos funkcijos (Additional Features)

## Kaip susikurti aplinką (Create A Neighborhood)

Pagrindiniame meniu, ten, kur renkatės aplinką, kurioje norite žaisti, taip pat galite pasirinkti ir Create Custom Neighborhood – tada projektuosite visiškai naują sklypą, kur jūsų Simsai gyvens, bendraus, puoselės genealoginius medžius.

1. Pagrindiniame meniu aplinkos pasirinkimo pulte (Neighborhood Chooser panel) spustelėkite Create Custom Neighborhood piktogramą.
2. Spustelėdami pasirinkite landšafto šabloną (terrain template) aplinkai. Pasirinktas landšafto šablonas pasirodys apžiūros lange. Jei pasirinktas variantas jus tenkina, spustelėkite LOAD TEMPLATE mygtuką.
3. Sugalvokite aplinkai pavadinimą, įveskite aplinkos aprašą (Neighborhood Description). Pasirinkite šiai aplinkai vietovės tipą. Įdiekite naująją aplinką, spustelėdami LOAD NEIGHBORHOOD mygtuką.
4. Parašykite aplinkos istoriją arba šiek tiek palūkėkite, kol sužinosite apie šį naująjį pasaulį daugiau. Pasinaudokite aplinkos konstravimo įrankiu: išpuoškite aplinką reljefo detalėmis, medžiais ir kitais dalykais.

Naujoji aplinka dabar pasirodys aplinkų pasirinkimo pulte drauge su kitomis jūsų aplinkomis.

## Kaip atsisiųsti/išsiųsti vartotojo kūrinį (Custom Content) (Download/Upload Custom Content)

Norėdami pasiekti **TheSims2.com**, spustelėkite CUSTOM CONTENT BROWSER. Registracijos lauke pamatysite raginimą įvesti vartotojo vardą ir slaptažodį. Juos galite nusistatyti įdiegdami žaidimą ir pasinaudodami elektroninės registracijos funkcija. Jei įdiegdami žaidimą nesusikūrėte vartotojo vardo ir slaptažodžio, galite padaryti tai bet kuriuo metu. Elektroninę registraciją galima pasiekti iš Start meniu: **Programs > EA GAMES > The Sims 2**.

Jeigu paženklinsite varnele Auto Login, kai atsidarysite tinklapį iš žaidimo, kitąkart, norėdami vėl atsidaryti **TheSims2.com**, prisiregistruosite automatiškai. Po to, kai prisiregistruosite, galėsite pasiekti **TheSims2.com** tinklapio *The Sims 2* turinį.

Parsisiųsdinkite medžiagą, atlikdami tinklapyje nurodytus veiksmus. Po to, kai informaciją parsisiųsdinsite, ji automatiškai atsidurs atitinkamuose žaidimo kataloguose ir visada bus paženklinta CUSTOM CONTENT piktograma. Galėsite tuojau pat ja ir naudotis.

Norėdami ištrinti bet kurią parsisiųsdintą Custom Content informaciją, pasirinkite jos atvaizdą, o tada ištrinkite, spustelėdami šiukšlių dėžės piktogramą.

## Sklypų arba šeimų persiuntimas

Sklypus arba šeimas jūs ir patys galite perkelti į internetą, spustelėdami PACKAGE LOT TO THESIMS2.COM mygtuką, kurį rasite iškrintančiame sklypų informaciniame pulte, More Information skyrelyje. Ką turite padaryti? Pasirinkite sklypą. Įsitikinkite, kad esate prisijungę prie interneto. Dabar spustelėkite Package Lot to TheSims2.com piktogramą. Prisijungimui prie **TheSims2.com** naudokite jūsų vardą ir slaptažodį. Parašykite aprašą (jis pasirodys **TheSims2.com** mainuose greta jūsų perkeliamo sklypo). Taigi – jau ir išsiuntėte savo sklypą į tinklapį! Taip pat turite galimybę sukurti ir šito sklypo bylą. Tada galėsite keistis sklypais su draugais, bet į tinklapį pasirinktas sklypas neperkeliamas.

**Pastaba:** Paruošti perkėlimui į tinklapį šeimą galite tik tada, jeigu ji gyvena sklype; atskirai, vien kaip šeima, jie persikelti negali. O sklypus perkelti galima visus: apgyvendintus ir neapgyvendintus, ir visuomeninės paskirties.

# The Sims 2 Body Shop

*The Sims 2 Body Shop* yra įrankis, suteikiantis jums galimybę patiems sukurti Simsams vartotojo kūrinį – juo galės naudotis visi *The Sims 2* žaidėjai.

- Norėdami pakrauti *The Sims 2 Body Shop*, eikite į: **Start Menu > Programs > EA GAMES > The Sims 2 > The Sims 2 Body Shop**.
- Kaip naudotis šiuo įrankiu, sužinosite atsidarę *The Sims 2 Body Shop* vadovą, esantį kompaktiniame diske: **C:\Program Files\EA GAMES\The Sims 2\Support\en-uk**

# Papildoma informacija

Norėdami tapti *The Sims 2* bendruomenės dalimi ir gauti naujausias gudrybes ir patarimus apie žaidimą, taip pat ir kitos naudingos informacijos, aplankykite mūsų tinklapį **TheSims2.com**

# Turite problemų dėl programinės įrangos?

Jeigu naudojantis programine įranga jums iškyla problemų, mes mielai padėsime. Esama keleto esminių metodų, kurių jūs turėtumėte imtis tam, kad jūsų kompiuteryje deramai veiktų naujausi žaidimai. Žemiau išvardyti metodai padeda daugeliu atvejų, kai reikia išspręsti problemas, iškylančias žaidžiant naujausius DirectX žaidimus.

## Gal žaidimas jums „nulūžta" arba įstringa?

Paleidžiant žaidimus, naudojančius naujausią DirectX versiją, turėtumėte įsitikinti, kad jūsų kompiuteris tikrai naudoja pačias naujausias vaizdo plokštės tvarkykles. Įdiegus naujausias vaizdo plokštės tvarkykles, dažniausiai išsisprendžia visos problemos dėl žaidimo „nulūžimo" arba įstrigimo.

Pirmiausia pamėginkite parsisiųsdinti naujausias tvarkykles iš vaizdo plokščių gamintojų tinklapių. Žemiau pateikiame populiariausių vaizdo plokščių gamintojų tinklapių adresus:

| | |
|---|---|
| Asus: | **http://www.asus.com** |
| ATI: | **http://www.ati.com** |
| Creative Labs: | **http://www.europe.creative.com** |
| Guillemot: | **http://www.guillemot.com** |
| Hercules: | **http://www.hercules.com** |

Jeigu niekas nepagerėja, pamėginkite parsisiųsdinti naujausią tvarkyklę iš vaizdo plokščių **lusto** gamintojo. Vaizdo plokštės lustas yra vaizdą apdorojantis čipas, esantis vaizdo plokštėje. Pavyzdžiui, Radeon (ATI) ir GeForce (nVidia) yra vaizdo plokštės lustai. Žemiau pateikiame populiariausių vaizdo plokščių lustų gamintojų tinklapių adresus:

| | |
|---|---|
| nVidia: | **http://www.nvidia.com** |
| ATI: | **http://www.ati.com** |
| Power VR: | **http://www.powervr.com** |
| Matrox: | **http://www.matrox.com** |
| S3: | **http://www.s3graphics.com** |
| Intel: | **http://www.intel.com** |
| SIS: | **http://www.sis.com** |

## Gal jums iškyla garso problemų?

Jeigu garsas jums trūkčioja arba užsikirtinėja, arba tai įsijunginėja, tai išsijunginėja, pamėginkite parsisiųsdinti ir įdiegti naujausią garso plokštės tvarkyklę. Žemiau pateikiame populiariausių garso plokščių gamintojų tinklapių adresų sąrašą:

| | |
|---|---|
| Creative Labs: | **http://www.europe.creative.com** |
| C-Media: | **http://www.cmedia.com.tw** |
| Diamond: | **http://www.diamondmm.com** |
| ESS: | **http://www.esstech.com** |
| Videologic: | **http://www.videologic.com** |

## Įspėjimas

Electronic Arts pasilieka visas teises bet kuriuo metu be išankstinio perspėjimo tobulinti šioje instrukcijoje aprašytą produktą. Šiai instrukcijai, o taip pat ir joje aprašytoms programoms galioja autorinės teisės. Visos autorinės teisės priklauso Electronic Arts. Be išankstinio Electronic Arts Limited sutikimo raštu draudžiama šią instrukciją arba joje aprašytas programas kopijuoti, platinti, versti arba adaptuoti bet kokiam elektroniniam prietaisui ar perrašyti kitu formatu. Electronic Arts Limited adresas: Electronic Arts Ltd, Customer Service, PO Box 181, Chertsey, KT16 0YL, England, United Kingdom. Electronic Arts nesuteikia jokių šios instrukcijos, jos kokybės, parduodamumo ar tinkamumo garantijų, nepriima jokių sąlygų, neatstovauja prekybai. Ši instrukcija pateikiama „tokia, kokia yra". Electronic Arts Limited suteikia tam tikras ribotas garantijas, susijusias su programomis bei programine įranga. Electronic Arts Limited jokiu atveju neįsipareigoja atlyginti žalos už nestandartinius, netiesioginius ar kitų pažeidimų sukeltus gedimus. Šios sąlygos niekaip netaikytinos ir nepažeis įstatymu numatytų pirkėjo teisių tuo atveju, jeigu pirkėjas yra vartotojas, įsigyjantis prekę ne verslo sumetimais.

## Garantijos

### Ribotos garantijos

Electronic Arts garantuoja šio kompiuterinio programinio produkto pirkėjui, kad laikmenoje, kurioje įrašytos kompiuterinės programos, nebus jokių medžiaginių defektų ar darbinio broko. Garantija suteikiama dvylikai mėnesių nuo įsigijimo datos. Per šį laikotarpį sugedusi laikmena bus pakeista, jeigu originalų produktą grąžinsite Electronic Arts šiame dokumente pateiktu adresu, drauge pridėdami pirkimo dokumentą su data, pareiškimą su defektų aprašu, brokuotą laikmeną ir savo atgalinį adresą. Ši garantija niekaip nepažeidžia įstatymo nustatytų vartotojo teisių. Ši garantija netaikytina pačioms kompiuterinėms programoms, kurios pateikiamos „tokios, kokios yra", o taip pat ir laikmenai, jei ji buvo netinkamai naudojama, sugadinta ar itin nudėvėta.

### Negarantinis žalos atlyginimas

Vartotojo sugadintą laikmeną Electronic Arts irgi galės pakeisti veikiančia, jei tuo metu turės sandėlyje. Tam jūs turėsite nusiųsti Electronic Arts sugadintąją originalią priemonę drauge su čekiu ar pašto perlaida – po 7,50 svarų sterlingų už kiekvieną CD – adresuotą Electronic Arts Ltd. Neužmirškite smulkiai aprašyti gedimo pobūdį, parašyti savo pavardę, adresą ir, jei įmanoma, telefono numerį, kur jus rasti dieną, kad prireikus mes galėtume susisiekti su jumis.

**Electronic Arts Customer Warranty, PO Box 181, Chertsey, KT16 0YL, United Kingdom.**

## Kliento aptarnavimas – mes jums padėsime!

### Elektroninė pagalbos byla

Jūsų žaidime yra elektroninė pagalbos byla, padėsianti išspręsti bet kokią problemą, kuri jums gali kilti. Šią pagalbos bylą galėsite rasti per Windows Start juostą toje pat grupėje kaip ir žaidimą. Prašome čia paieškoti pirmiausia dažniausių problemų aprašo ir jų sprendimų būdų.

### Klauskite mūsų

Jei problemos išspręsti nepavyko, apsilankykite **www.uk.ea.com** arba **www.ie.ea.com** ir spustelėkite SUPPORT CENTRE. Būdami šiame pagalbos centre, spustelėkite GET HELP – peržiūrėsite mūsų duomenų bazę. Sprendimai, kuriuos rasite čia, yra tie patys, kokius jums pasiūlytų mūsų pagalbos klientams skyriaus darbuotojai, taigi galite neabejoti, kad patarimai visuomet bus tikslūs ir nuolat atnaujinami. Tam, kad iš tikrųjų rastumėte atsakymą į savo klausimą, tiksliai pasirinkite žaidimo tipą ir pavadinimą, o taip pat ir formatą, kuriame žaidžiate. Jei vis dėlto atsakymo į klausimą nerasite, spustelėkite ASK EA, ir jūsų klausimas bus persiųstas pagalbos klientams skyriaus technikui, kuris atsakys jums kaip galima greičiau. Jeigu jūs nesate prisijungę prie interneto arba jeigu labiau norite pasišnekėti su techniku, galite skambinti telefonu mūsų pagalbos klientams grupei (nuo pirmadienio iki penktadienio, 9–21 valandomis Londono laiku).

**Prašome neužmiršti, kad dėl daugumos problemų, su kuriomis dažniausiai susiduriama žaidžiant PK žaidimus, pobūdžio būna kur kas lengviau, o taip pat neretai ir greičiau, tiksliai nustatyti problemą, naudojantis mūsų pagalbos centru internete.**

Telefonas: **+44 0870 2432435** Faksas: **+44 0870 2413231**

**Pastaba:** Skambučiai iš už Didžiosios Britanijos ribų apmokestinami pagal tarptautinius tarifus, t. y., pagal Lietuvos Telekomo ar kito operatoriaus tarptautinius tarifus.

Atkreipkite dėmesį: klientų aptarnavimo skyrius negali suteikti jums patarimų, kaip žaisti.

## Neatsilikite nuo paskutiniųjų EA naujienų!

Jeigu norite, kad jus nuolat tiesiogiai iš Electronic Arts pasiektų paskutiniosios naujienos, apžvalgos ar šiaip gandai, tuomet užsiregistruokite – ir gausite oficialų EA naujienų biuletenį tiesiai į savo pašto dėžutę. **Apsilankykite mūsų Didžiosios Britanijos tinklapyje www.uk.ea.com ir užsiregistruokite šiandien pat!**

Programinė įranga ir dokumentacija © 2004 Electronic Arts Inc. Electronic Arts, The Sims, EA, EA GAMES, EA GAMES logotipas, Maxis ir Maxis logotipas yra Electronic Arts Inc. prekiniai ženklai arba registruoti prekiniai ženklai JAV ir/arba kitose šalyse. Visos teisės saugomos įstatymo. Naudojama Pixomatic Rendering technologija. Autorinės teisės © 2002-2003 RAD Game Tools, Inc. Visi kiti prekiniai ženklai yra atitinkamų savininkų nuosavybė.
EA GAMES™ ir Maxis™ yra Electronic Arts™ fabrikiniai ženklai.

MXE08004261M

Electronic Arts, EA, EA GAMES, the EA GAMES logo, EA SPORTS, the EA SPORTS logo, EA SPORTS BIG and the EA SPORTS BIG logo are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. EA GAMES™, EA SPORTS™ and EA SPORTS BIG™ are Electronic Arts™ brands.